

Fröhlich sein und singen
JAHRGANG 1956
HEFT 1
PREIS 0,50 DM

Achtung! Achtung!

Wir haben unser Versprechen gehalten, liebe Leser! In diesem Heft findet ihr wieder zwei Seiten mit 3-D-Drucken, die euch doch sicher allen im Heft 7/55 sehr gut gefallen haben. Unsere Freunde der Filmfabrik Kodak, Berlin, und des VEB Gravo-Druck, Halle, haben sich aber auch bei der Herstellung der 3-D-Brillen alle erdenkliche Mühe gegeben. Dafür wollen wir ihnen nochmals herzlich danken. Aber das Heft 7 war dennoch nur ein Anfang, denn die 3-D-Bilder dieses neuen Heftes wirken wesentlich räumlicher. Und vergeßt es nicht: Das rote Fenster der Brillen kommt vor das linke Auge! Das 3-D-Bild ist mindestens 50 cm vom Auge entfernt zu halten! Die plastische Wirkung tritt häufig erst nach einer Minute und mehr ein!

Noch ein Hinweis an diejenigen, die ihre Brille verworfen oder kein Heft 7 gekauft haben: An jedem Zeitungskiosk könnt ihr euch eine Brille zum Preise von 0,20 DM nachkaufen. Glaubt uns, es lohnt sich, denn in den folgenden Ausgaben unserer Zeitschrift werden wir euch ständig mit neuen, interessanten 3-D-Bildern überraschen.



Der Kirschen-Hirsch

Einmal sah ich mich nach einem Pirschgang im Walde plötzlich einem kapitalen Hirsch gegenüber. Ich ärgerte mich, denn kurz vorher hatte ich meine letzte Kugel verschossen, und der Hirsch stand nun so herausfordernd vor mir, als ob er von der Ungefährlichkeit meiner Flinte gewußt hätte. Mir aber fiel blitzschnell ein, daß ich in der Proviantasche eine Handvoll Kirschen bei mir trug.

Rasch quetschte ich die Kirschen aus, lud meine Flinte mit den Kernen und pfefferte dem Hirsch eine volle Ladung gegen die Stirn.

Aber Kirschkerne sind keine Flintenkugeln! Und so taumelte der Hirsch zwar ein wenig, lief aber gleich darauf ganz unbekümmert weg.

Mir blieb das Nachsehen!

Ein oder zwei Jahre später war ich wieder im selben Wald auf der Jagd. Plötzlich hörte ich zwischen den Bäumen ein merkwürdiges Rauschen, und gleich darauf tauchte ein stattlicher Hirsch auf, der einen nahezu ausgewachsenen Kirschbaum zwischen dem Geweih trug. Es war der Hirsch, dem ich seinerzeit eine Handvoll Kirschkerne an den Schädel gepfeffert hatte! Diesmal hab' ich dich, dachte ich, riß das Gewehr hoch und — kam so zu einem herrlichen Hirschbraten samt dem dazugehörigen Kirschkompott. Ich hab' in meinem Leben nie mehr wieder das Glück gehabt, so gute, saftige Kirschen zu essen.

Aus „Münchhausens Abenteuer", erschienen im Globus-Verlag, Wien



ZEITSCHRIFT DES ZENTRALRATS DER FDJ FÜR DIE KULTURELLE ARBEIT DER JUNGEN PIONIERE UND SCHÜLER
Fröhlich sein und singen
Das Zepter schwinge ich allhier im Saal!
Ich bin der Obernarr — Prinz Karneval.
Nur frisch drauflos! Den Schlauen steh ich bei:
Till Eulenspiegel, Held der Narretei.
NARRENPARADE
Einzugsmarsch des Elferrates
gesungen nach der Melodie: Eine Seefahrt, die ist lustig
Seid willkommen, liebe Leute!
Seid hübsch närrisch! Tretet ein!
Alle Narren geben heute
sich bei uns ein Stelldichein.
Traurigkeit und böse Mienen
gebt an der Garderobe ab.
Alle, die zum Fest erschienen,
bringt Prinz Karneval in Trab.
Lacht, bis daß die Balken beben!
Singt und tanzt von fruh bis spat!
Hoch und höher soll er leben,
unser Narrenelferrat.
Mit Pauken und Trompeten, welch Getön,
ward ich erwählt: Prinzessin Tausendschön.
Wir halten mit dem Winter heut kehraus.
Mich schickt der Frühling. Hier sein erster Strauß.
Justizrat bin ich. Narren, singt und lacht!
Seid froh! Das Auge des Gesetzes wacht.
Ich, Mäxchen Pfiffig, bin dort wie der Wind,
wo Abenteuer zu bestehen sind.
Wir nehmen sie bei Kragen oder Schopf:
die Schwester Trauerkloß, den Bruder Sauertopf.
Münchhausen heiß ich. Zungen seid nicht faul!
Ich stehe Pate jedem Lügenmaul.
Seid unbesorgt. Wir helfen dem Gericht.
Wer Trübsal bläst, entgeht der Strafe nicht.
Ich sorge für Humor. Wer nicht pariert,
wird mit 'nem Pfund Gelächter auskuriert.
Und nun eröffnen wir den Faschingsball.
Kapelle — Tusch! Ich sorge für Krawall.



Kinder, Kinder, bringt mir einen Stuhl, ich kann mich vor Grauen und Entsetzen kaum noch aufrechthalten. Seht meine Figur an, schlank und aufrecht stehe ich hier vor euch. Doch könnt ihr euch vorstellen, wie ich, der sportliche Prinz Karneval, als kugelförmiges Gebilde oder als Bohnenstange aussehe? Sicherlich nicht! Deshalb muß ich euch kurz den Anfang meiner Reise in eure lustige Gesellschaft schildern. Stellt euch vor: Der Weg zu euch führte mich durch einen eigenartigen Raum. An den Wänden hingen die seltsamsten Spiegel, einer mit einer Wölbung nach innen, einer mit der Wölbung nach außen. Grauen erfaßte mich, als ich in die Spiegel sah: Klein und mollig wurde ich in dem einen, lang und dürr in dem anderen. „Fort von dieser unheimlichen Stätte!“ — einen anderen Gedanken hatte ich nicht, und mit Windeseile sauste ich durch die Straßen und Gassen. Das ging so schnell, daß das Geklingel meiner Schellen allen Faschingsjubel übertönte. Schweißtriefend, noch die furchtbaren Bilder vor den Augen, bin ich nun endlich zu euch gekommen.
Ha—ha—hatschi! Einen anständi—di—hatschi, anständigen Schnupfen habe ich mir bei dieser Jagd eingehandelt. Doch was halte ich hier lange Reden?

Ran an den Speck, auf zum Krawall!
Viel Spaß wünscht euch: Prinz Karneval!

Quergedrucktes

Seid gegrüßt, ihr lieben Gäste,
die ihr heut in großer Zahl
hier erschienen seid zum Feste
bei dem Prinzen Karneval.

Laßt euch nun, ihr Narrenbande,
mit viel Laune und Humor
leiten durch die Narrenlande.
Seid vergnügt wie nie zuvor!

Denn nur eins ist heute wichtig:
Jubel, Trubel, Heiterkeit!
Dann erst ist sie wirklich richtig,
unsere frohe Faschingszeit.

Dreimal hoch soll jeder leben,
der sich tummelt, daß es kracht,
dreimal tief am Boden kleben,
wer noch saure Miene macht.

Selbst die große Druckmaschine
hat vor Lachen sich verschluckt
und mit froher Faschingsmiene
alle Seiten quer gedruckt.

Was das Heft kann, liebe Leute,
können Narren noch viel mehr.
Stellt euch kopf und feiert heute!
Lacht euch schief und kreuz und quer!

Robinson



Frei nach dem Buch „Robinson“ von D. Defoe gestaltet

Verse: Walter Krumbach
Zeichnungen: Lothar Paul und Bernhard Teschler

1 **Es lebte einst in Hamburg,**
am grünen Elbestrand,
ein Bursch von siebzehn Jahren,
ward Robinson genannt;
den zog's vom Elternhaus
weit in die Welt hinaus.



2 **Ein Segler lag im Hafen.**
„Ach, lieber Kapitän,
ich möchte mit euch fahren
und fremde Länder sehn!“
Der Käpt'n gab sein Wort,
nahm Robinson an Bord.



3 Zum Abschied von den Eltern
blieb Robinson nicht Zeit.
Nun sah er viele Wochen
nur Wasser weit und breit.
Schon schien die Küste nah
von Südamerika.



4 Da fing es an zu stürmen,
und hilflos trieb das Schiff,
zerbarst im Zorn der Fluten
an einem Felsenriff.
Die Mannschaft sprang in Not
ins kleine Rettungsboot.



Seht mich an, ich bin das nimmermüde Auge des Gesetzes, das berufen ist, alle Missetaten zu strafen. Missetaten, das sind Verstöße gegen das vom närrischen Elferrat erlassene, beim flackernden Schein blakender Funzeln entworfene und geschriebene „Gesetz zur Aufrechterhaltung der karnevalistischen Ordnung".

GESETZ

zur Aufrechterhaltung der karnevalistischen Ordnung

§ 1 Narren haben Pflichten:

a) Selbstverständliche Pflicht eines jeden Narren ist es, sein bisheriges Aussehen durch Anlegen eines Kostümes und einer Maske zu verändern.

b) Jeder Narr, ob „Brummer" oder „Nachtigall", beteiligt sich an Gesang, Spiel und Tanz. Frohsinn, Humor und gute Laune sind von jedem Narren in ausreichendem Maße, kisten- und möbelwagenweise mitzubringen.
Eventuell entstehende Transportkosten werden vom Rat für Humor und gute Laune zurückerstattet.

§ 2 Narren haben auch Rechte:

a) Sind mehr als drei Narren mit der Zusammensetzung des Elferrates oder einem Mitglied desselben nicht einverstanden, so können sie eine Abstimmung vorschlagen. Eine Umbesetzung des Elferrates erfolgt, wenn zwei Drittel aller anwesenden Narren durch das Steigenlassen einer Rakete oder lautes „Hundegebell" dafür stimmen.

b) Ist ein Narr der Meinung, daß der Krawall närrischer zu gestalten ginge, so kann er sich mit Programmvorschlägen und Beschwerden an den Elferrat wenden.

§ 3 Ein Narr, der gegen das Gesetz verstößt, wird einer gerechten Bestrafung nicht entgehen:

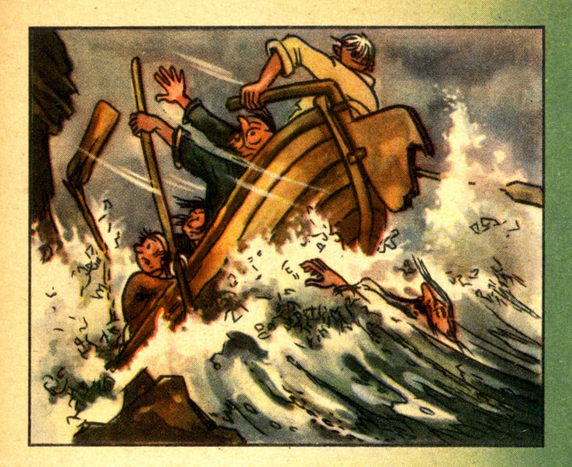
a) Verletzt ein Narr das Gesetz, indem er sich nicht närrisch verhält, sich von bestimmten Dingen ausschließt usw., wird er, begleitet von lautem „Katzengejammer" der Anwesenden, dem Rat für Justiz zur Straferteilung vorgeführt.

b) Folgende Strafen können, je nach der Schwere des Vergehens, erteilt werden:
Der zu bestrafende Narr muß solange mit einem Besen tanzen, bis ihn ein Mitglied des Elferrates ablöst.
Der zu bestrafende Narr muß zweimal auf Händen und Füßen durch den Saal kriechen und dabei rufen: „I-a, i-a, gar lustig bin ich ja!"
Der zu bestrafende Narr erzählt eine freierfundene Lügengeschichte.

§ 4 Jedes Gesetz hat einen Anfang und ein Ende.

Am Ende sei noch was zum Schluß gesagt: Vorliegendes Gesetz tritt mit Beginn des närrischen Festes in Kraft und ist bis zum Abschluß der Feierlichkeiten von jedem Narren einzuhalten.

Durch Schnee und Eis eilte ich, das Blumenmädchen, dem Frühling entgegen, um euch hier mit den schönsten Blüten zu erfreuen. Anstrengend war meine Jagd, und deshalb, das versteht sich, werde ich meinen Blumenstrauß gut hüten. Trotzdem bin ich nicht geizig. Diejenigen, die mir durch ein besonders hübsches Kostüm und durch ihre gute Laune und den noch besseren Humor auffallen, werden von mir einen Gruß des Frühlings, einen Strauß bunter Blüten erhalten. Keiner soll es wagen, meinem Körbchen unberechtigt eine Blume zu entnehmen, er kann den wachen Augen unseres Polizeihauptmanns nicht entwischen. Der Rat für Justiz wird eine gerechte Strafe über diesen Dieb fällen.



5 **Das Boot, schon überladen, fuhr schaukelnd mit der Last und wurde von den Wogen mit Ungestüm erfaßt, zerschellte und versank, und Mann und Maus ertrank.**



6 **Nur Robinson blieb leben, die Woge trug ihn fort an eine nahe Küste, in Ohnmacht lag er dort. Kaum war er aufgewacht, begann auch schon die Nacht.**

Jubel und Krach

Die Geisterrassel

sieht, wenn man sie so betrachtet, recht harmlos aus: einige Holzbrettchen, ein gezähntes Holzrad, ein Holzklötzchen und ein Griff — das ist sie. Doch erweckt man sie zum Leben, so verjagt sie alle „bösen Geister", daher ihr Name „Geisterrassel".

Auf den Holzklotz nagelt ihr die 4 cm breiten, etwa 3 bis 5 mm starken Brettchen. Zuvor jedoch müßt ihr ein elastisches Brettchen, 23 mm breit, 1 bis 2 mm stark, in das Klötzchen einfügen. Die beiden Seitenbrettchen werden mit je einem Loch versehen, durch das der Griff gesteckt wird. Der Griff muß sich leicht in diesen beiden Bohrungen drehen; damit er nicht herausrutscht, werden je ein Splint neben den Außenseiten der Brettchen durch den Griff geschlagen. Vergeßt nicht, das Zahnrad straff auf den Griff zu ziehen. Das elastische Brettchen muß so lang sein, daß es leicht auf dem Zahnrad entlangläuft. Wenn ihr jetzt den Griff erfaßt und drehende Bewegungen macht . . . na ja, und so weiter . . . ihr werdet es schon hören.

Klopfzeichen

Allen teilnehmenden Kindern wird das Klopfspiel viel Freude bereiten. Einer der Freunde, z. B. Klaus, geht aus dem Raum. Die im Zimmer verbleibenden Kinder vereinbaren inzwischen, was Klaus zu tun hat. Es wird festgelegt, daß Klaus ein Glas mit Wasser füllen und es austrinken soll. Klaus wird hereingerufen, ihm wird aber nichts von seiner Aufgabe verraten, nur zu jeder richtigen, seiner Aufgabe dienenden Bewegung und Handlung wird anhaltend mit einem Schlüssel auf den Tisch geklopft. Klaus will hier, will dort hingehen, er greift nach diesem und nach jenem, der Schlüssel klopft nicht. Aber aufgepaßt — Klaus geht zur Wasserleitung tick-tick, tick — er läßt das Wasser laufen — der Schlüssel klopft. Er wäscht sich — der Schlüssel schweigt. Klaus nimmt ein Glas — der Schlüssel beginnt wieder auf der Tischplatte zu tanzen. Es geht noch eine Weile hin und her, doch dann füllt Klaus das Glas mit Wasser und trinkt. Er hat seine Aufgabe gelöst.

Narrenglocke

Ohne Radau darf es nun einmal bei der fröhlichen Faschingsfeier nicht zugehen. Wirkungsvoll in Klang und Aussehen ist die „Narrenglocke".

In den Boden einer Konservendose schlagt ihr ein Loch, durch das ein etwa 30 mm starker Holzstab gesteckt wird. Bevor ihr den Stab durch die Öffnung steckt, bringt an ihm all die Dinge an, die sich bei der fertigen Glocke innerhalb der Büchse befinden: einen starken Splint und die an Draht aufgehängten alten Schlüssel oder sonstigen Eisengegenstände. — Habt ihr die Büchse auf den Stab geschoben, so bringt außen nochmals einen straffsitzenden Splint durch den Stab an. Einige bunte Bänder geben dem Radauinstrument ein ansehnliches Äußeres.

Alles fertig? Na, dann kann's losgehen!

Faschingstrubel

Zungensalat

Fritz ißt Fischfleisch.

Bürsten mit weißen Borsten bürsten nicht besser als Bürsten mit schwarzen Borsten.

Bockwurstmaxel und Blumenmädchen

Selbstverständlich geht niemand unkostümiert zum Faschingsfest. Wie wäre es mit dem Bockwurstmaxel und dem Blumenmädchen? Die Anfertigung dieser Kostüme ist sehr einfach. Bockwurstmaxel trägt eine hohe Papiermütze mit den Buchstaben „HO“. Ein alter Schuhkarton, an dem ein Riemen befestigt ist, stellt den Bockwurstbehälter dar. Lange Hosen, ein weißes Hemd und eine lange weiße Schürze, das ist alles, was Bockwurstmaxel benötigt. Unser Blumenmädchen trägt eine weiße Bluse mit möglichst weiten Ärmeln und einen buntgestreiften Rock. Den Kopf schmückt ein breitrandiger Hut, auf dem bunte Blüten befestigt sind. In der Hand trägt dieses Mädchen einen Korb voller verschiedener Papierblumen.

Zwerg „Garnichtgroß“

Lustig wirkt der kleine Zwerg „Garnichtgroß“, wenn er die unglaublichsten Abenteuer aus seinem Leben erzählt. Ein Junge sitzt hinter dem Tisch und zieht auf jede Hand einen Schuh. Über seine Schultern legt ein zweiter Junge seine Hände und Arme, über die ein kleiner Mantel oder eine Jacke gestreift wird. Oberkörper und Kopf des sitzenden Jungen müssen vollkommen verdeckt sein. Vor den Tisch hängt eine Decke, damit niemand sieht, daß sich zwei Kinder hinter dem Tisch befinden. Nun kann „Garnichtgroß“ seine Abenteuer mit den lustigsten Gesten schildern.

Zwei Geburtstagskinder

Hans und sein Vater haben heute, ausgerechnet am Faschingstage, Geburtstag. Das Tollste an der Sache ist, daß der Vater genau elfmal so alt ist wie sein Sohn. In sechs Jahren wird der Vater jedoch nur noch fünfmal so alt, in 16 Jahren nur noch dreimal und in 36 Jahren schließlich nur noch doppelt so alt sein wie der Sohn. Man könnte beinahe denken, daß der Vater überhaupt nicht älter wird, sondern nur der Sohn an Jahren zunimmt. Wie alt sind die beiden eigentlich?



7 Aus Furcht vor wilden Tieren
schlief er auf einem Baum.
Die gramgebeugten Eltern
erschienen ihm im Traum.
Früh schien die Sonne hell,
und plätschernd sprang ein Quell.



8 Die Wellen warfen Austern
als Speise an den Strand.
Von schroffen Bergeshöhen
sah Robinson ins Land.
Bald ward dem Burschen klar,
daß dies ein Eiland war.



9 Als Robinson vom Gipfel
des Berges wiederkam,
stieß er auf eine Höhle,
die er zur Wohnung nahm.
Er pflanzte hohes Rohr
zu seinem Schutz davor.



10 Am andern Morgen zeitig,
vom Hunger sehr geplagt,
hat Robinson sich weiter
bis an den Wald gewagt.
Ein Palmbaum wunderbar
bot Kokosnüsse dar.

TIERKÖPFE

2 cm
Ohr (Hund)
Kopf für alle Tiere
Nase f. Bär u. Hund
Ohr Bär
Ohr
Nase
Fuchs

Material: Zeichenkarton

Musikanten, ihr seid Kerle!

Wallachisches Volkslied (in der Nachdichtung von Marianne Graefe)





2 *Wen soll ich als ersten necken?*
Welchen nehme ich aufs Korn?
Halt, ich bleibe gleich beim Geiger,
denn der sitzt ja so schön vorn.
Geiger, bleibe nur zu Haus,
ohne dich geht's besser aus!
Jeder Pfennig ist zu schade
für dein Fiedeln, scher dich raus!



3 *Und der Schelm dort mit der Flöte,*
der so albern immer lacht,
ist am besten zu ertragen,
wenn er grad sein Schläfchen macht.
Will er in den Himmel rein,
läßt man ihn gewiß nicht ein,
kommt er an mit seiner Flöte,
alle Englein „Hilfe" schrein.

4 *Und der Kerl mit der Gitarre*
drischt drauf los, du liebe Zeit!
Wenn die Burschen gut bezahlen,
lacht er nur wie nicht gescheit.
Den Kollegen sagt er dann:
„Hört euch meinen Ratschlag an:
Laßt die Jungens nur bezahlen,
spielt drauf los, was liegt daran!"



5 *Wenn ihr endlich ausgedudelt,*
geht zum Himmelstor im Takt,
sehen euch die alten Heil'gen,
lachen, daß die Schwarte knackt.
Erst stolziert der Geiger rein,
die Gitarre hinterdrein,
alle Musikanten kommen,
letzter muß der Brummbaß sein.





11 **Sehr nützlich wurden Schnüre,**
die er aus Fasern wand,
womit er eine Muschel
an seinen Stecken band.
Schnell war das Werk geschafft,
der Spaten sparte Kraft.



12 **Durch wohlgeformten Talkstein**
schlug Robinson ein Loch,
schuf sich erst einen Hammer
und dann ein Steinbeil noch.
Holzstiele gab's genug.
Die Zeit verging im Flug.



13 **Er ritzte täglich Zeichen
in Weidenbäume ein,
das mußte sein Kalender
jetzt nach dem Schiffbruch sein;
der zeigte sicher an,
wie Tag und Jahr verrann.**



14 **Die heiße Tropensonne
zwang tags zu langer Rast;
doch Robinson flocht Ruten.
verknüpft durch Weidenbast,
zu Schirm und Sonnenhut.
Der Schatten tat ihm gut.**

DER WUNDERBARE TOPF

Märchen aus Schweden

Es war einmal eine arme Witwe, die wohnte mit ihrem Sohn in einer kleinen Kate. Der Gutsherr, dem die Kate und der kleine Acker gehörten, war hart und geizig, und er drohte der Witwe, sie aus der Hütte zu jagen, wenn sie nicht pünktlich auf den Tag ihre Schulden zu zahlen gedächte. Und so wußte sich die Ärmste keinen anderen Rat mehr, als ihren Sohn mit der einzigen Kuh in die Stadt zu schicken, damit er dort Geld für sie löse.

Der Junge gehorchte, aber groß war sein Zorn über den geizigen Gutsherrn. Als er nun mit der Kuh unterwegs war, da traf er ein kleines graubärtiges Männlein, das schwer an einem Henkeltopf schleppte. „Einen schönen guten Tag, Großväterchen", sagte der Junge und wollte vorbeigehen, doch das Männlein sagte freundlich: „Wohin des Wegs, Per?" „Ich soll zur Stadt, unsere einzige Kuh verkaufen", sagte Per und wunderte sich, daß der Alte seinen Namen wußte.

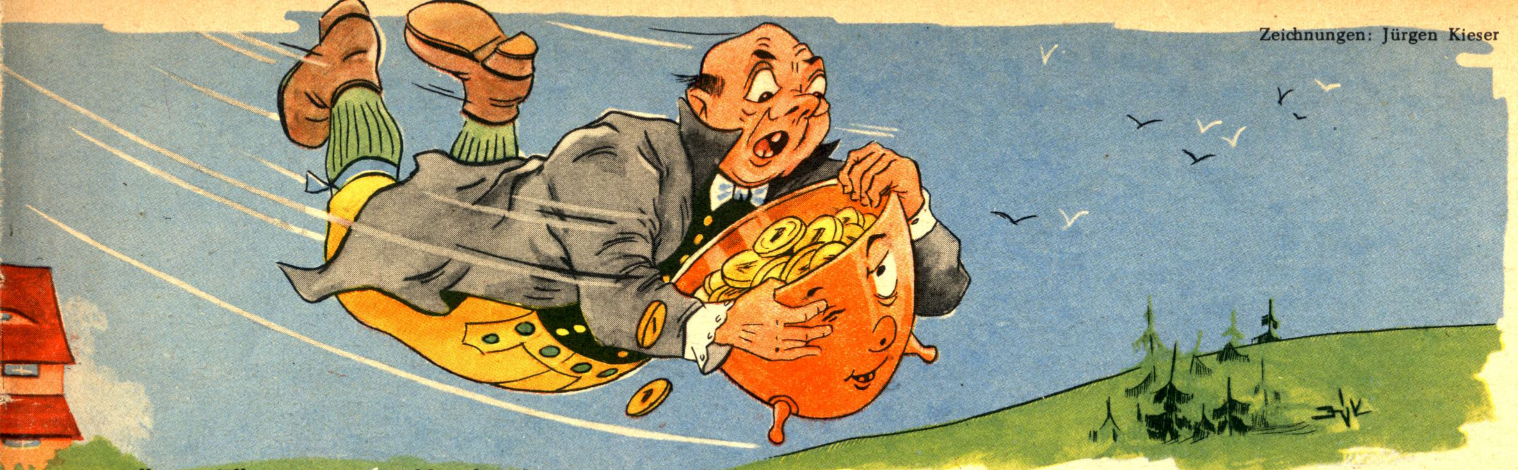
Der antwortete: „So weit brauchst du nicht zu gehen, um sie loszuwerden. Tausche mit mir! Ich nehme deine Kuh, du bekommst meinen Topf."

„Da würde die Mutter nicht zufrieden sein", sagte der Junge. „Sie braucht Geld für den Gutsherrn."

„Wirst schon sehen, wie zufrieden sie sein wird", lächelte der Graubart. Per sah auf den Topf, auf das Männlein und auf die Kuh. Das Töpfchen hatte drei Beine und zwei blanke Henkel, und schließlich war er nicht mehr gegen den Tausch. Als er den Topf in der Hand hielt, sagte das Männlein listig: „Bist nicht schlecht gefahren mit dem Tausch, Per. Wenn du den Topf aufs Feuer setzt, dann wird er rufen: ‚Ich springe los!' Dann brauchst du nur zu sagen: ‚Spring zu!', und er wird losspringen und dir alles holen, worum du ihn bittest."

Als der Sohn nun heimgekommen war, da fragte ihn die Mutter sofort nach dem Geld, er aber zeigte ihr den dreibeinigen Henkeltopf, den er für die Kuh bekommen hatte. Da fing die Mutter an zu jammern und zu schelten: „Was soll nun aus uns werden?" „Still, Mutter, gut soll es werden!" Und er stellte den Topf auf die Feuerstelle, mitten unter den Schornstein, und meinte, es wäre jetzt Zeit für das Abendessen.

Kaum stand der Topf dort, so sagte er: „Ich springe los!" und Per rief fröhlich: „Spring zu und bring uns aus des Gutsherrn Küche, was der Herr heute zu speisen gedenkt!" Da fuhr der Topf hinauf, daß es nur so puffte im Schornstein, schöpfte aus des Gutsherrn Bratpfannen und Töpfen, und ehe sich einer versah, war er schon wieder zur Stelle mit dem allerfeinsten Braten. Die Mutter speiste mit dem Sohn nach Herzenslust. Doch als sie satt waren, da fing die arme Alte wieder an zu weinen, denn die Schulden fielen ihr ein. „Am besten bezahlen wir die Schulden mit dem Geld, das der Gutsherr uns allen abgenommen hat", lachte Per laut, leckte das Töpfchen sorgfältig aus und stellte es wiederum auf das Feuer. Und der Topf fuhr rasselnd hinauf in den Schornstein, daß der Ruß ins Feuer herabtanzte, und als er wiederkam, da war er bis zum Rand



Zeichnungen: Jürgen Kieser

gefüllt mit Silbermünzen. Da klatschte die Mutter vor Glück in die Hände und konnte sich nicht satt sehen an den blinkenden Talern.

Doch als der Jüngling die Taler gezählt hatte, dachte er bei sich: „Der geizige Gutsherr hat immer noch zuviel davon", und so stellte er den Topf, der ja nun wieder leer war, von neuem auf das Feuer. „Spring zu!" rief er, „und bring mir auch den letzten Golddukaten aus des Gutsherrn Truhe."

Das alles geschah gegen Abend, und gerade um diese Stunde pflegte der geizige Gutsherr sein Geld zu zählen. Da merkte er voll Schrecken, daß ein Teil davon fehlte. Er versteckte sich unter dem Tisch, um den Dieb zu fangen, und hörte, wie etwas dreimal gegen das Kammerfenster stieß. Da tat sich das Fenster auf, und hereingehopst kam ein Henkeltopf auf drei Beinen. Stracks sprang der auf die Geldtruhe zu und schlug mit seinem Henkel an das eiserne Schloß. Auch das tat sich auf, der Topf stieg in die Kiste und scheffelte auf, was darinnen war.

„Jetzt hab ich den Dieb!" schrie der Gutsherr und stürzte hervor, packte mit beiden Händen den Topf bei seinen beiden Henkeln. Der hatte sich bis zum Rande mit Münzen versorgt und strebte mit ungeheurer Kraft nach dem Fenster. Und weil der Gutsherr von seinem Gold nicht lassen wollte, so mußte er mit auf die Fahrt. Die ging über Dächer und Wipfel dahin bis zur Kate der Witwe. Dort glitt der Topf in den Schornstein hinein und der Gutsherr mit ihm. Das gab ein Geprassel und Gepolter, als ob die Feueresse gekehrt würde, denn er war sehr dick, und so blieb er schließlich im Schornstein hängen.

Als er sich nun gefangen sah, da brüllte er aus Leibeskräften: „Helft mir heraus, ihr Bande da unten, oder ich bringe euch an einen Ort, wo weder Sonne noch Mond hineinscheint!"

Der Sohn aber lachte und rief zum Schornstein hinauf: „Wenn du nicht anders bitten kannst, so bleib für immer, wo du bist!" Dabei legte er Torf auf, damit das Feuer nicht ausging und Rauch sich entwickelte. „Helft mir heraus! Ich will euch die Schulden erlassen!" rief der Gutsherr hustend und prustend und glaubte, er müsse im Rauch ersticken. Doch Per rief von unten: „Das ist zuwenig. Deine Tochter begehr ich schon lange zur Frau, doch dem armen Burschen gabst du sie nicht. Auch sollst du allen Bauern die Schulden erlassen, dann will ich dir helfen!"

Das schien dem reichen und stolzen Manne unmöglich, daß er lieber zu sterben gedachte, als auf das einzugehen, was ihm da vorgeschlagen wurde.

Da legte Per ein feuchtes Wacholderreis auf das Feuer, und es erhob sich davon ein so dicker Qualm, als ob Würste geräuchert werden sollten.

„Hilfe! Hilfe! Es soll so sein, wie du willst!" ächzte der dicke Gutsherr, denn das Geräuchertwerden war gar zu schrecklich. Da stieg der Sohn der Witwe auf das Dach, zog ihn heraus und nahm den Reichen beim Wort.

Nun wurde eine fröhliche Hochzeit gefeiert, und alle Bauern waren dazu eingeladen. Der wunderbare Topf hat sie alle reichlich bewirtet.



15 Auch eine derbe Tasche
aus Rindenbast entstand.
Er füllte sie mit Knollen,
die er im Erdreich fand.
Er probte das Gericht.
Nein, pfui! Das schmeckte nicht.

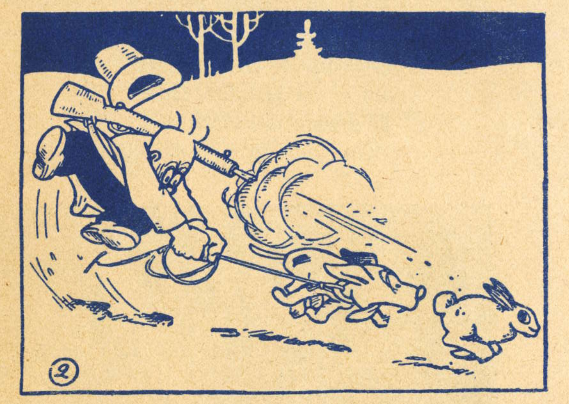


16 Im Wald ging er spazieren.
Was raschelte denn hier?
Da trat aus dichten Büschen
ganz unbesorgt ein Tier,
halb Pferd, halb Dromedar,
es äugte sonderbar.



Jäger und Füchse

Zeichnet euch einen Kreis von 5 bis 6 m Durchmesser in den Schnee. Es werden zwei Gruppen gebildet, die Jäger und Füchse. Innerhalb des Kreises nehmen die Jäger Aufstellung. Die Füchse stehen außerhalb des Kreises. Jeder Jäger legt ein Seil von $1^1/_2$ bis 2 m Länge so hin, daß etwa $^1/_4$ des Seiles über den Kreisrand hinausragt. Die Füchse müssen sich nun bemühen, möglichst alle Seile aus dem Kreis herauszuziehen. Natürlich werden die Jäger ihre Seile schützen, indem sie versuchen, die Füchse mit einem Stoß der Hand oder evtl. auch mit einigen Schneebällen an ihrem Vorhaben zu hindern. Die Jäger dürfen nicht die Kreislinie übertreten.



Schlägt ein Jäger einen Fuchs, wenn dieser gerade nach dem Seil schnappen will, so muß der Fuchs aus dem Spiel ausscheiden. Das Spiel endet mit dem Sieg der Füchse, wenn diese alle Seile aus dem Kreis gezogen haben. Wurde die Hälfte der Füchse von den Jägern geschlagen, so haben diese den Wettkampf gewonnen.





Jagd auf Skiern

An dieser Jagd auf Skiern, für deren Durchführung unübersichtliches Gelände gut geeignet ist, beteiligen sich zwei Mannschaften. Diese beiden Mannschaften haben ihre Lager etwa 1000 bis 1500 m voneinander entfernt aufgeschlagen. In jedem Lager wird deutlich sichtbar ein Wimpel oder eine kleine Fahne aufgestellt. Den Spielern beider Mannschaften werden große, gut erkennbare Zahlen auf dem Rücken befestigt. Das Spiel kann beginnen. Die Kampfrichter, die vor Beginn ihre Uhren verglichen haben, geben zu einem bestimmten Zeitpunkt das Signal zum Aufbruch der Mannschaften. Die Kampfrichter selbst verbleiben in ihren Lagern. Aufgabe jeder Mannschaft ist es, möglichst ungesehen von den Teilnehmern der gegnerischen Mannschaft in deren Lager zu gelangen, die Fahne zu erbeuten und ins eigene Lager zu bringen. Da heißt es taktisch klug handeln, um nicht vom Gegner erspäht zu werden. Vielleicht muß man sogar kleine Umwege laufen! Sieht ein Spielteilnehmer einen seiner Gegner, so muß er sich dessen Rückennummer gut merken und sie nach Spielende dem Kampfrichter melden. Um zu verhindern, daß ein Spieler am Spielende irgendeine Nummer nennt, die er aber gar nicht gesehen hat, legen sich die beiden Mannschaften verschiedenartige Nummern an. Eine Mannschaft kann rote und die andere schwarze Nummern tragen. Während die eine Mannschaft vielleicht die Nummern von 17 bis 32 trägt, können die Spieler der Gegenpartei sich mit den ungeraden Zahlen von 11 bis 41 kennzeichnen. Sieger ist die Mannschaft, die als erste ihren Auftrag erfüllte.



17 **Ein Lama war's! Auf Bildern**
in Hamburg schon geschaut.
Jetzt trat ein ganzes Rudel
hinaus ins hohe Kraut.
Sein Beil warf Robinson.
Hurra! Eins traf er schon.



18 **„Der Braten soll mir schmecken!"**
rief er vor Freude aus.
O weh! Das Feuer fehlte.
Wie briet er nun den Schmaus?
So aß er, dennoch froh,
geklopft ein Keulchen roh.



19 **Zur Nacht brach ein Gewitter
mit Donnergrollen los.
Vom Blitze fiel zerschmettert
ein Baumstamm, riesengroß.
Hell schlugen Flammen auf,
die Glut lag rot zuhauf.**



20 **Und Robinson nahm Feuer,
warf Reisig auf die Glut.
Nun briet er Fleisch am Stecken,
das schmeckte doppelt gut.
Dann baute Robinson
sich einen Herd aus Ton.**

„Robinson" in Schnee und Eis

Die Bildgeschichte über das abenteuerliche Leben Robinsons zeigt euch, wie man sich mit etwas Erfindergeist nützliche Dinge herstellen kann. Robinson schaffte sich mit einfachsten Mitteln Gebrauchsgegenstände, die ihm halfen, sein Leben zu erhalten und zu gestalten. „Not macht erfinderisch" lautet ein altes Sprichwort. Doch wißt ihr euch immer selber zu helfen, wenn irgendeine Schwierigkeit zu überwinden ist? Wißt ihr, wie man auch ohne Kompaß die Himmelsrichtung im Winter feststellen, wie man ein Lagerfeuer entzünden oder wie man einen im Eis Eingebrochenen retten kann?

Wir möchten hier einige kleine Hinweise geben.

Betrachtet euch einmal Bäume und Häuser im Winter. Verschiedentlich werdet ihr feststellen, daß eine Seite dieser Gegenstände besonders stark mit Schnee behaftet ist. Diese Seite zeigt etwa in die Nordrichtung. Wenn ihr einen alleinstehenden Baumstumpf vom Schnee säubert, so könnt ihr deutlich die Jahresringe erkennen. Die Seite, auf der diese Ringe stärker sind, zeigt nach Süden. Die entgegengesetzte Seite, dort, wo die Ringe dichter beieinander liegen, ist die Nordseite.



Es ist auch nicht schwer, trotz Schnee und Eis ein wärmendes Feuer zu entfachen. Säubert den für das Feuer vorgesehenen Platz bis auf den Erdboden vom Schnee. Birkenrinde und kleine Zündstäbchen, das sind vertrocknete Kiefern- oder Fichtenäste, von denen kleine Späne abgehoben werden, sind besonders gut zum Entzünden des Feuers geeignet. Vertrocknete Zweige findet ihr häufig am unteren Ende der Stämme von Fichten und Kiefern.

Der kleine Max denkt ganz schlau zu handeln, wenn er sich bei strenger Kälte drei Paar Strümpfe anzieht und nur noch mit Mühe und Not in die Schuhe hineinschlüpfen kann.



Das ist vollkommen falsch. Wollene Socken halten warm, weil zwischen den Wollfäden eine isolierende Luftschicht liegt. In engansitzenden Schuhen wird diese Luftschicht herausgepreßt, deshalb können die drei Paar Strümpfe den Fuß nicht vor der Kälte schützen.

Es ist bereits oft vorgekommen, daß sich ein Kind zu weit auf die Eisfläche wagte. Ein kurzes Knacken ... das Unglück ist geschehen. Jetzt ist schnelle Hilfe notwendig. Ihr dürft nicht unüberlegt zur Unglücksstelle hinlaufen, denn dann bricht das Eis noch an anderen Stellen ein. Besorgt euch eine möglichst lange Leiter (oder ein Brett) und legt sie aufs Eis. Dadurch wird eine größere Eisfläche belastet, es kann nicht so schnell brechen. Jetzt legt sich einer von euch auf die Leiter und versucht, dem Eingebrochenen ein Seil zuzuwerfen oder die Leiter soweit an den Verunglückten heranzuschieben, daß er herausgezogen werden kann. Ist die Rettungsaktion geglückt, so werden dem eingebrochenen Kind die Kleidungsstücke ausgezogen und der ganze Körper mit Schnee eingerieben, damit wieder Leben in die erstarrten Glieder zurückkehrt. In warme Decken oder Kleidungsstücke gehüllt, bringt ihr das Kind dann schnell nach Hause.

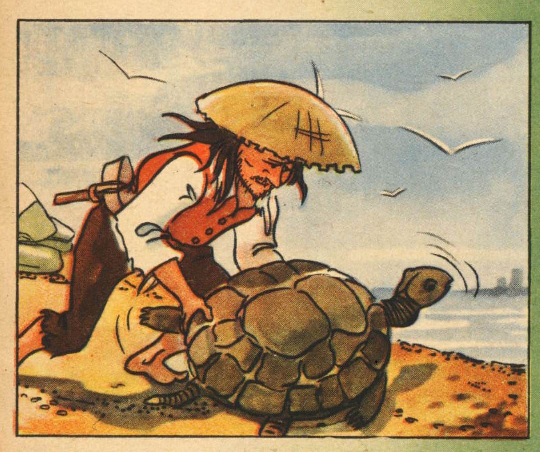
Nun erst darf der Verunglückte auch warm gewaschen werden. Helft der Mutter beim Zubereiten der Wechselbäder. Dazu nehmt zwei Waschschüsseln, von denen eine mit kaltem und die andere mit warmem Wasser gefüllt wird. Wenn es im Zimmer sehr warm ist, müßt ihr vor den Bädern die Fenster öffnen, denn das Kind darf keinesfalls in einem überhitzten Raum liegen.

Die hier beschriebenen Rettungsmaßnahmen führt jedoch nur dann durch, wenn sich keine Feuerwehr oder kein Arzt in der Nähe befinden.





21 **Die Knollen aus der Erde**
warf er ins Feuer hin.
Sie wurden schwarz und knusprig
und dufteten darin.
Bald hatte er entdeckt,
wie die Kartoffel schmeckt.



22 **Schildkröten gab's am Meere,**
das war ein schmackhaft Wild,
bot Fleisch zu reichem Mahle
und als Gefäß den Schild.
An Nahrung war nicht Not,
es fehlte nur das Brot.

Der weise Schneider

(Schwank aus Vietnam)

Zeichnung: G. Hain

Zur Zeit des Kaisers Gia-long lebte in der Hauptstadt ein Schneider, der wegen seiner Geschicklichkeit berühmt war. Wenn er ein Kleid gearbeitet hatte, war daran niemals das geringste auszusetzen.

Nun lebte in der Stadt ein anderer Schneider, dem gefiel es nicht, daß alle hochgestellten Persönlichkeiten nur bei dem einen ihre Kleider machen ließen, und weil er diesem seine Kunstfertigkeit und seine Wohlhabenheit nicht gönnte, überlegte er, wie er ihn zu Fall bringen könnte.

In der Stadt lebte seit kurzer Zeit ein junger Mandarin als hochgestellter Würdenträger des Kaisers, der war wegen seines Hochmuts und seiner Kälte überall gefürchtet. Zu diesem ging der falsche Schneider und verkündete ihm, daß es hierzulande einen Schneider gäbe, der so ausgezeichnet zu nähen verstünde, daß jedes Gewand der Gestalt und dem Charakter des Betreffenden wie seine eigene Haut passe.

Der kaiserliche Mandarin, der an jedem Ding etwas auszusetzen hatte, ließ den geschickten Schneider kommen und beauftragte ihn, ihm einen Staatsrock zu nähen. Doch wenn es etwas zu bemängeln gäbe, so wolle er ihn in den Kerker werfen.

Der Schneider versprach, seine höchste Kunst daranzusetzen, doch bevor er an die Arbeit ging, bat er seinen hohen Kunden, ihm zu sagen, wie lange er schon sein Amt bekleide.

„Was hat das mit meinem Rockschnitt zu tun?" herrschte der Mandarin den Schneider an und ließ ihn stehen. Der Schneider begab sich an die Arbeit, er sparte nicht mit Atlasbesatz und war zur angegebenen Zeit fertig. Der Mandarin probierte an und ärgerte sich, daß an dem Gewande nichts auszusetzen war,

und schickte den Schneider nach Hause. Wie er nun am Abend sein Gewand noch einmal musterte, entdeckte er, daß die vordere Bahn viel länger war als die Rückenbahn. Sofort ließ er den Schneider durch seine Diener herbeischaffen und schrie ihn an: „Du hast mich betrogen, Schuft. In den Kerker mit dir. Das Gewand ist vorn länger als hinten.“

Da ging gerade der Kaiser vorüber, trat ein und wollte von dem Handel hören. Der Schneider verneigte sich tief und sagte ehrerbietig: „Habe ich Euch nicht vor Beginn meiner Arbeit nach der Dauer Eurer Dienstzeit bei unserem Kaiser gefragt?“

Auch der Kaiser wunderte sich über diese Frage und bat den Schneider, er möge doch erklären, warum er dies zu wissen begehrte. Das könne doch nichts mit dem Rockschnitt zu tun haben.

„Sehr viel“, antwortete der beherzte Schneider, „und zwar aus folgendem Grund: Ein neu ernannter Würdenträger ist von sich eingenommen, daß er den Kopf hochträgt und die Brust herausdrückt; ihm muß ich daher den Rock vorne länger als hinten machen. Später mildert sich der Hochmut etwas, und dann kann ich den Rock vorne und hinten gleich lang machen. Noch später aber ist der hohe Mandarin von seinen Dienstpflichten müde und geht unter der Last seiner Jahre gebeugt. Er hofft dann auf nichts mehr, als auf den Himmel. Dann muß ich den Rock vorne kürzer als hinten schneidern. Wer nicht das Dienstalter eines Mandarin kennt, der kann auch nicht gut für ihn arbeiten.“

Da drehte sich der junge und hochmütige Mandarin wütend um und verließ den Saal. Der Kaiser aber lachte, beschenkte den weisen Schneider und ließ fortan nur noch bei ihm nähen. Kurze Zeit darauf entließ er den jungen Mandarin und nahm einen Mann in mittleren Jahren an seinen Hof.

Das Volk liebte von diesem Tage an noch mehr den klugen und mutigen Schneider, der es von einem lästigen Bedrücker befreit hatte. Nur der allzu schlaue und neidische Schneider hatte das Nachsehen.

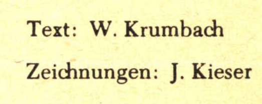


23 „Ach, könnte zur Gesellschaft
ein Haustier um mich sein!“
Als Robinson nun jagte,
fing er ein Lama ein,
das führte Junge mit,
die folgten seinem Schritt.



24 Gezähmt, trug ihm die Alte
gar manche Last heran;
dann ließ sie sich auch melken,
so daß er Milch gewann.
Wie lieb ward ihm sein Vieh,
das gut bei ihm gedieh.

Die Abenteuer von Mucks und Mohr



Text: W. Krumbach

Zeichnungen: J. Kieser



Es baute sich ein Meisenpaar
im Strauch sein Vogelnest,
dann feierte die kleine Schar
ihr frohes Wiegenfest.

Das war ein Piepen und Gesang
im Busch tagein, tagaus.
Einst kam der Fritz den Weg entlang:
„Ein Nest! Das nehm' ich aus!“

Er zog den Zweig hernieder schon,
der bog sich von der Last;
die Alte flog erschreckt davon
auf einen hohen Ast.

Da sprangen plötzlich Mucks und Mohr
mit zornigem Gebell
geschwind aus dem Gebüsch hervor.
Wie lief das Fritzchen schnell!

Und fiel in einen Nesselwald
vor lauter Angst hinein!
Die Vöglein konnten wieder bald
vergnügt und lustig sein.



25 **In einer Nacht erbebte**
die Erde ringsumher.
Der höchste Berg spie Feuer,
und Lava floß ins Meer.
Entsetzt aus seinem Haus
floh Robinson hinaus.



26 **Auf einem Baum im Finstern**
hat Robinson gewacht.
Die Höhlendecke stürzte
zusammen in der Nacht.
Heil blieb ihm nur die Haut.
Mit Fleiß ward neu gebaut.

TRAU ER KLÖS SE auslachen!

Manchmal ist es gar nicht so leicht, eine Karnevalsgesellschaft richtig in Schwung zu bringen. Was meint ihr dazu, wenn ihr in diesem Jahre eure Närrinnen und Narren einmal mit einer Scharade empfangt? Viele von euch wissen sicher, was eine Scharade ist, den anderen wollen wir es schnell erklären.
Eine Scharade ist ein Spiel, das aus mehreren Szenen besteht. Jede Szene soll etwas ganz Bestimmtes ausdrücken, das heißt, die Zuschauer müssen erraten, was auf der Bühne dargestellt wird. Meist handelt es sich dabei um ein Wort, das gefunden werden muß. In der Reihenfolge der Szenen setzt man die erratenen Wörter aneinander und bekommt so die Lösung. Bevor ihr das Spiel beginnt, schickt jemand aus dem Elferrat vor, der den Zuschauern erzählt, daß ihr mit dieser Scharade das Motto des Festes verkünden wollt. Dann geht es los:



1. Szene: Vier Jungen kommen auf die Bühne. Jeder von ihnen hat ein Pappschild umgehängt. Auf dem ersten Schild steht die Silbe — Trau —, auf dem zweiten — er —, dem dritten — klös — und auf dem vierten — se —. Alle vier „Silben" gehen nun kreuz und quer auf der Bühne umher, so daß die Zuschauer die Silben erkennen und ein Wort aus ihnen zusammensetzen können. Man sieht den Jungen auf den ersten Blick an, daß sie sich langweilen. Sie machen miesepetrige Gesichter, sehen verständnislos auf die Närrinnen und Narren, als wollten sie sagen: „Was fällt denen ein." Dann schauen sie sich gegenseitig an, zucken mit den Schultern, schütteln die Köpfe und tippen sich an die Stirn. Zwei setzen sich auf den Boden, ziehen die Beine an und legen den Kopf darauf, als wollten sie schlafen. Die anderen drehen Däumchen. (Zu erraten ist das Wort: Trauerklösse)

2. Szene: Vier Mädchen in bunten Kostümen springen ausgelassen auf die Bühne. Sie freuen sich, daß heute Karneval ist. Plötzlich bemerken sie die Trauerklösse, die immer noch herumstehen. Sie ziehen die vier in die Mitte und lachen sie tüchtig aus. (Zu erraten ist: Auslachen)



3. Szene: Die Mädchen ziehen in einer langen Schlange die Mitglieder eines Chors auf die Bühne. Die Jungen und Mädchen stellen sich auf, der Dirigent gibt den Einsatz, und ein lustiges Lied erklingt. Danach gehen alle ab. (Zu erraten ist: Singen)



4. Szene: Diesmal führen die Mädchen eine Volkstanzgruppe auf die Bühne. Jemand spielt auf der Mundharmonika oder dem Akkordeon, und die Gruppe tanzt dazu. (Zu erraten ist: Tanzen)

Singen, tanzen, mitmachen!



5. Szene: Zum Schluß kommen noch einmal die Tanzgruppe, der Chor und die Mädchen auf die Bühne. Alle singen jetzt gemeinsam. Beim Kehrreim fordert der Dirigent auch die Zuschauer im Saal durch eine Handbewegung zum Mitmachen auf. (Es ist gut, wenn ihr vorher einigen Kindern sagt, daß sie auf dieses Zeichen Obacht geben sollen. Sie fallen dann als erste mit in den Gesang ein.) (Zu erraten ist: Mitmachen)

Damit ist das Spiel zu Ende. Während die Darsteller von der Bühne gehen, tritt das Mitglied des Elferrates wieder auf und fragt, was die Gäste erraten haben. Die Lösung muß lauten: Trauerklösse auslachen! Singen, tanzen, mitmachen! Die richtigen Antworten könnt ihr mit einem Preis belohnen.

Habt ihr so gut gespielt, daß alle Zuschauer aufmerksam bei der Sache waren und auch beim Lachen auf ihre Kosten gekommen sind, so habt ihr danach gewiß die richtige Stimmung für euren Karneval. Natürlich könnt ihr dieses Spiel auch während eures Festes aufführen, etwa dann, wenn irgendwo „Trauerklösse“ herumstehen.

Eine Scharade bringt euch sicher auch auf euren Gruppennachmittagen und im Ferienlager viel Freude. Dazu wählt ihr dann einen anderen Text, der sich leicht darstellen läßt, etwa so: Junge Pioniere lernen gut! — Wir Kinder sammeln Altmetall. — Sehr gut lassen sich auch zusammengesetzte Hauptwörter in einer Scharade darstellen. Für einen lustigen Gruppennachmittag eignen sich solche Wörter wie: Schlafmütze oder Zirkelleiter. Dabei bietet jedes Wort das Motiv für eine Szene.

Anita Heiden-Berndt

Weshalb spuckt das Lama ?

Im allgemeinen äußert sich das Lama nur dann so unangenehm, wenn es sich bedroht oder angegriffen fühlt. Das ist euch doch sicher allen bekannt. Wißt ihr aber auch, daß das Lama auf der 2. Umschlagseite unseres Heftes 7/55 aus einem ganz anderen Grunde spuckte? Ja, stellt euch vor, liebe Leser, das Lama war beleidigt.

Es war böse, weil man seine Heimat nach Asien verlegt hatte. In Wirklichkeit lebt aber das Lama in Südamerika, vor allem in Peru, und wird als Reit- und Tragtier verwendet. Das weibliche Lama gibt Wolle und Milch. Merkt euch das gut, liebe Leser, damit ihr nicht auch solchen Fehler macht und dann von unserem an sich gemütlichen Lama angespuckt werdet.

BONA NOX

Kanon von Wolfgang Amadeus Mozart



27 Kaum war die Höhle fertig,
fing schlimmes Wetter an.
Vom Himmel goß es nieder,
die Regenzeit begann.
Da formte Robinson
sich manch' Gerät aus Ton.



28 Ein Felsblock vor der Höhle
gebot den Wassern Halt.
Acht Wochen strömte Regen
vom Himmel mit Gewalt.
Die Zeit ward gut genützt
und Jagdgerät geschnitzt.



29 Nach langen trüben Wochen
zog neu der Frühling ein.
Millionen Blumen blühten
im warmen Sonnenschein.
Wie war nach soviel Grau
der Himmel leuchtend blau.



30 Aus Lamafell die Kleider,
die selbstgenähten Schuh',
schritt Robinson zum Walde
und sang ein Lied dazu.
Das Hemd aus Mutters Spind
hing als Signal im Wind.

Luu der Held

Bernhard Seeger

Längst ist unser Luu nicht mehr der kleine Junge, den wir, mit seinem Großvater am Meer sitzend, kennengelernt haben. Willkür und Unterdrückung durch die französischen Herren ließen schon in frühester Jugend in Luu die Flammen des Hasses hell auflodern.

Luu schlug sich zu den Partisanen durch. Er war ein tapferer Partisan, ein Held, der allen Gefahren kühn und unerschrocken in die Augen sah. Mit seinem Jeep durchschnitt Luu den Staub der von Granaten und Bomben zerhackten Straßen.

Nach mehrmaligem Bitten wurde Luus Wunsch erfüllt: Er wird von der Kraftfahrabteilung in die Sturmkompanie versetzt.

Die Volksarmee sammelte sich zur Schlacht um Dien Bien Phu.



Zeichnung: Karl Fischer

Drei Uhr nachts.
Über die Bergkämme streichen Nebel, lautlos wie weiße Tiger. In diesen Augenblicken hebt Luu eine Blitzlänge seinen Kopf aus dem Gras. — „Wir sind da!“ murmelt er.
Er preßt sein Gesicht auf die Erde. Ein wenig bitter riecht sie und dumpf nach Nässe.
„Denkt an die Fahne“, flüstert er. „Ihr wißt, wenn einer nicht mehr weiter kann . . .“
„Wann geht's denn nun endlich los“, krächzt neben ihm ein Soldat, und das Weiße seiner Augen blitzt unterm Helm hervor.
„Sind alle vierundzwanzig da?“ fragt Luu heiser.
Die Frage springt leise von einem zum andern. Eine Leuchtkugel zerspellt den Nachthimmel. Luu reißt die Fahne hoch. Die Fahne, noch nicht voll entfaltet, gleitet wie eine dunkel glühende Feuerschlange über seinen Kopf. Der Sturm auf den Hügel Doc Lap beginnt.
Viermal hatte sich Luu von den Kraftfahrern fort zur Sturmkompanie gemeldet. Dreimal wurde er abgelehnt. Beim vierten Mal nahmen sie ihn und gaben ihm ein Gewehr. Und nun hatten sie ihm die Ehrenfahne des Präsidenten Ho Chi Minh gegeben und den Befehl, Doc Lap zu erstürmen.
— Warum schießen sie nicht, die Hunde — heult es in Luu, und er setzt mit mächtigen Sprüngen durch Gras und Löcher. — Warum schießen sie nicht! —
Er wirft sich wieder hin. Um ihn ist das Keuchen der anderen. — „Los!“ schreit er. — „Sprengt die Verhaue!“
Und nach dem ersten Krachen stürzen sie in die Bresche. Die Erde fetzt auseinander. Die Erde ächzt und stöhnt. Das Nachttier ist aufgescheucht. Es funkelt glühäugig und faucht und heult.
Luu wirft sich der Nacht entgegen. Er zieht die Fahne mit. Er lacht wild auf. Dann trifft es ihn eiskalt. Seine Hand rutscht zum Schenkel. — „Es brennt ja“, murmelt er und gleitet fort, weit fort.
Auch als er liegt, läßt seine Hand den Schenkel nicht los. Das Blut — denkt er. — Das viele Blut! —
Er sieht nichts. Er hört nichts. Aber er denkt tief drinnen, hinter der grauen, dichten Bewußtlosigkeit. — Das viele Blut . . . Wo ist denn bloß die Fahne? . . . Sie muß das Blut



31 Die grüne Waldestiefe
war wie ein Dämmertraum.
Aus Rankenwuchs erhob sich
ein hohler Brotfruchtbaum.
Vom Schlag mit langem Stab
fiel süße Frucht herab.



32 Von lauten Vogelschreien
war das Gebüsch erfüllt,
belebt von Papageien,
ein farbenfrohes Bild.
Dem Robinson gelang
auch hier ein guter Fang.

festhalten ... Mir läuft das ganze Blut weg ... Er reißt sein Verbandspäckchen auf. Ich muß es doch festhalten — denkt er. — Und während er die Binde abwickelt, weiß er alles wieder ... Sie kämpfen ... Dreimal haben sie mich abgelehnt ... Wo ist die Fahne? ... Das Gewehr? — Wo ist mein Gewehr? ...

Er knotet die Binde mit Fingern und Zähnen fest. Dann kriecht er, sein Gewehr zu suchen. Er befühlt die Erde. Rissig und kantig, voll Striemen und Beulen ist sie. Hinter einem Wulst findet er sein Gewehr, und er findet ein zweites. Auf beide Gewehre gestützt, quält er sich vorwärts. Er schleppt sich an ein zweites Drahtverhau. Er findet die Bresche nicht ... Wo ist nur die Bresche? ... Was ist das für eine Nacht? ... Wo sind die anderen? ...

Das Verhau ist zwei Meter tief. Luu schiebt seine beiden Gewehre zwischen die Drähte. Dann stützt er sich auf und schwingt drüber weg.

Das Bein knickt ein. Der Schmerz sitzt wie eine Faust in der Kehle. Luu würgt an diesem Schmerz und würgt ihn weg. — Ein Feind — denkt er und meint das Bein und seinen Schmerz. Hinter dem Drahtverhau, schon im feindlichen Stützpunkt, ringt er diesen Feind nieder.

Er schluckt Tränen und sein ganzer Körper bedeckt sich mit kaltem Schweiß. Er richtet alles Denken und Fühlen auf diesen Feind. Er umkreist und belauert ihn. Er zwingt ihn, das Knie zu beugen. Er befiehlt ihm, still zu sein und zu gehorchen. Er stellt sich auf das gesunde Bein und zieht das feindliche verbissen nach.

So wankt er ins Innere des Stützpunktes.

Luu trifft auf Leute seines Stoßtrupps. Sie haben sich in der Erde verkrallt. Sie sind eins mit der Erde, bereit, sich einzuwühlen auf diesem Stück, das sie erkämpft haben.

„Wo ist die Fahne?" ... „Hier!"

— Einer hatte sie um den Leib geschlungen, um die Hände frei zu haben. — „Wieviel sind wir noch?" ... „Neun — mit dir!"

„Pflanzen wir die Fahne auf, Genossen! ... Schlagen wir den Feind!" ruft Luu heiser. „Schlagen wir ihn!"

Neun Menschen durchhuschen den aufgrauenden Morgen, gleiten und springen dem Zentrum des Stützpunktes entgegen, in das sich der Feind verkrochen hat.

Luu hat einmal einen Blick für den Himmel. — Der Nebel ist gut — denkt er. Aber dann wird der Nebel zerschlitzt von Feuerblitzen. Luu hat keine Gedanken mehr. Sie huschen auseinander. Was bleibt, ist ein sicheres Gefühl für Gefahren, das ihn zur rechten Zeit aufspringen und hinstürzen läßt ... und ist, wie Hammergeläut in der Brust: die Kraft! Die Riesenkraft!

Einmal hat Luu das Gefühl, als wäre die Jacke um die Schultern zu eng. Da lacht er wild auf und sieht, wie einer einem Gestürzten die Fahne entreißt und sie in den Gürtel steckt. Viermal wechselt die Fahne von einem zum andern.

Sie rollen die Gräben auf. Luu schlägt sich mit Händen und Zähnen ... Dreimal haben sie mich abgelehnt ... Dreimal! ... Und er kämpft sich voran. Um ihn pfeift und spritzt es. Eisen und Feuer umrasen ihn. Er hat seinen Helm verloren. Heißer Wind wogt ihm entgegen und schwärzt die dürren Halme auf den Gräben.

Einen Toten lassen sie zurück und einen Verwundeten, der sich nicht mehr erheben kann. So erreichen sie den Befehlsstand des Stützpunktes.

Luu hat mit wilden Sprüngen den toten Winkel des Unterstandes erreicht. Er schleudert eine Zugmine hinein. Die noch leben, ergeben sich. Ringsum kriechen sie aus ihren Schlupfwinkeln hervor. Die Gefangenen werden in einen Graben geschoben und entwaffnet. Die feindlichen Geschütze, die bisher geschwiegen hatten, um die eigenen Leute zu schonen, setzten ein.

Ein Splitter zerschlägt Luu einen Fußknochen, ein anderer reißt seine rechte Gesichtshälfte auf und schließt das eine Auge für immer. Er stürzt hin und spürt, daß er sich nicht wieder erheben kann.

„Die Geschütze!" keucht Luu.

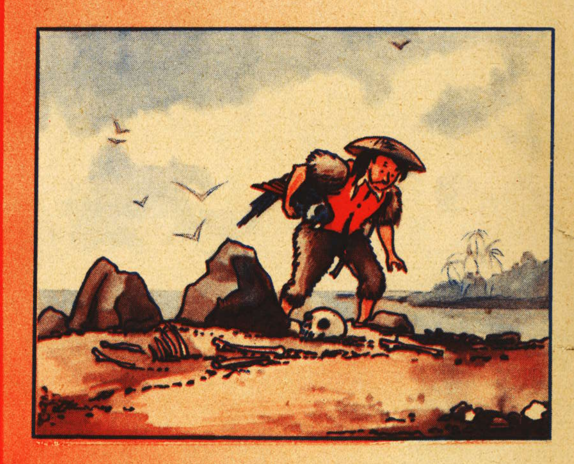
„Womit?" fragt sein Nebenmann. — „Mit nackter Hand? ... Wir haben keine Munition mehr!"

— Keine Munition mehr — denkt Luu. Und er denkt daran, daß er nicht mehr laufen kann, vielleicht nie mehr.

„Sie soll'n uns ihr Munitionslager zeigen!" befiehlt er.



33 **Den Papagei im Arme,**
allein in wilder Flur,
traf Robinson mit Schrecken
auf eines Menschen Spur,
nicht weit vom Meeresstrand
im sonnenheißen Sand.



34 **Jetzt sah er voller Grauen**
auch eines Mahles Rest.
Hier hielten Kannibalen
erst jüngst ihr Opferfest!
Um einen schwarzen Stein
lag Asche und Gebein.



35 **Entsetzt lief er von dannen,
nahm Bogen, Pfeil und Speer
und richtete die Höhle
als kleine Festung her.
Schießscharten legt' er an.
„Nun, Feinde, kommt heran!"**



36 **Doch ließ kein Feind sich blicken.
„Jetzt bau ich mir ein Boot
aus jenem hohlen Stamme,
entrinne aller Not!"
Die Späne flogen bald
vom Brotfruchtbaum im Wald.**

Aus dem Graben der Gefangenen torkelt einer, weiß im Gesicht. Er kriecht vor Luu her, bleibt aber auf halber Strecke liegen. Er hat nur noch die Kraft, den Weg mit der Hand zu weisen.

Luu zwingt seine Arme, so stark zu sein wie zwei Arme und Beine zusammen. Er gelangt an das Munitionslager und zerrt zwei Kisten mit Handgranaten heraus. Mit den Händen und mit dem Kopf schiebt er sie vor sich her, an Steinbrocken und Granattrichtern vorbei. Um ihn herum kracht und dröhnt es. Die bebende Erde stößt ihn in die Luft. Wenn er zurückprallt, durchbohren ihn die Schmerzen wie Tausende Kugeln.

— Nur das Stück noch — denkt er. — Dieses eine Stück ... Dreimal haben sie mich abgelehnt... und nun die Fahne! ... Er hat den Aufschlag seiner Jacke zu fassen gekriegt. Er hat die Zähne ins Tuch gegraben ... Nur noch das kleine Stück, dann ist ... Da zuckt sein Körper zusammen. Er krallt sich in die Erde, aber er wird losgerissen, in einen Trichter geschleudert, und dann ist das graue Morgenlicht über ihn von vielen schwarzen Erdstücken durchwirbelt, die alle auf ihn niederprasseln.

Er wühlt sich von Ohnmacht und Erdmassen frei. Bevor er den Trichterrand zu fassen kriegt, tastet sich eine gelbe Hand über den Rand. Er greift nach dieser Hand. Er hätte so gern noch eine zweite zum Halt. Aber er schafft es, schafft es auch so.

Als Luu neben dem anderen liegt, begreift er, daß dieser nur noch eine Hand hat.

„Wo sind die Handgranaten?" murmelt Luu.

„Das Geschütz ... Sieh doch, das Geschütz", keucht der andere, ohne das Gesicht von der Erde zu heben.

Luu richtet sich auf. Vor dem Geschütz stürzt einer in die Knie und wirft noch im Fallen die Handgranate. Ein anderer — dunkel und breit wie ein Reissack — denkt Luu — schießt aus der Hüfte.

Luu hält sich sein totes Auge zu. Ihm ist es plötzlich, als spalte sich sein Gesicht, weil das eine Auge nicht sehen kann. Das gesunde starrt auf den dunklen breiten Rücken vor dem Geschütz. Der Rücken beugt sich vor. Und da entquillt der Hand etwas Rotes, gibt sich, so lange verborgen, dem Wind, schlägt und flattert wie ein Vogel nach enger Gefangenschaft in die endlosen Weiten der Freiheit.

„Die Fahne", krächzt Luu und sinkt mit dem Gesicht auf die Erde. „Ich sehe sie", keucht der andere, ohne den Kopf zu heben. — „Ich habe sie die ganze Nacht gesehen ... Sieh, jetzt winkt sie die anderen heran ... Sieh, wie sie winkt ... wie sie winkt!"

So oft Luu ihn in folgenden Minuten noch fragte, er gab keine Antwort mehr.

Von Zeit zu Zeit richtete sich Luu wieder auf. Über Doc Lap hatte sich die Fahne voll entfaltet. Der dunkle, breite Rücken hatte sich umgewandt.

Jetzt kommt der Soldat auf Luu zu.

„Genosse Gruppenführer! Doc Lap ist befreit ... Der Weg nach Dien Bien Phu ist offen", meldet er. — „Wollen Sie sehen?" Er faßt Luu unter die Arme. — „Hast du Schmerzen?" fragt der Soldat. „Halt mir das Tuch vor das tote Auge", sagt Luu. — „Es macht mir sonst das heile noch kaputt."

„Da liegt Dien Bien Phu, Genosse ... Zwanzig Kilometer lang und achte breit ... Eine Wanne, Genosse ... Eine feuchte Wanne mit bester Erde!"

„In der jetzt Nebel schwimmt", fügt Luu hinzu, als Bestätigung, daß ein Auge ihm geblieben ist.

„Ja, und wir werden sie mit Reis ausfüllen!"

„Sie wird es lohnen, die Erde wird es lohnen", sagt Luu. Dann fällt die Müdigkeit wie eine Mauer auf ihn. — „Schau noch nach ihm!" Und er weist auf den, der ihm die Hand über den Trichterrand gereicht hatte.

„Er ist tot", sagt der Soldat.

Luu hört nichts mehr, fern wohl, in seinem Schlaf, das Knattern der Fahne, die riesengroß ist und in alle Winkel von Dien Bien Phu reicht ...

Eh die letzten Nebelschwaden an den Bergrändern zerflattert waren, hatten starke Kräfte der Volksarmee den Hügel Doc Lap besetzt und sich schon eingegraben.

Luu sank immer tiefer in einen dumpfen, schweren Schlaf. Die Ärzte leiteten Blutübertragungen ein. So entrissen sie ihn dem Tod. Aber seine rechte Gesichtshälfte blieb ohne Leben. Als er das Kriegskreuz erhielt und zum Helden der Volksarmee ernannt wurde, war Dien Bien Phu schon befreit.



37 Da stieg an einem Abend
vom Strande leichter Rauch.
Es wimmelte von Kanus,
von vielen Wilden auch.
Und alle tanzten nackt
im Kreis zum Trommeltakt!



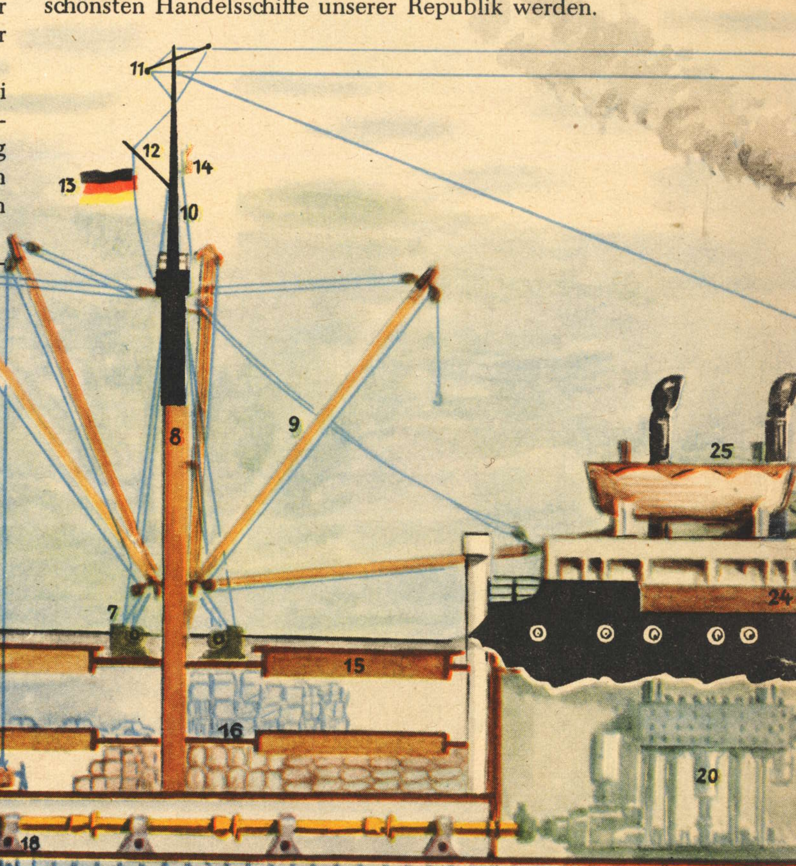
38 Das Reisigfeuer schwelte,
schon lag der Spieß bereit.
Ein Opfer stand gefesselt
und zitternd noch beiseit,
dem jetzt die Flucht gelang
bei Qualm und Trommelklang.

„Das Zentralkomitee der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands schlägt euch vor, zu Ehren unseres Präsidenten den Arbeitern beim Bau eines 3000-Tonnen-Handelsschiffes zu helfen. Jedes einzelne Schiffsteil soll erzählen können, von welcher Gruppe Junger Pioniere der Schrott gesammelt, von welcher Freundschaft das Geld aufgebracht, von welchem Kreisverband das Material zusammengetragen wurde.

Das Schiff soll den Namen „Thälmann-Pionier“ tragen, und eure Besten werden seine erste Fahrt miterleben. Wenn dieses stolze Schiff die Erzeugnisse unserer Republik in alle Länder trägt, dann wird es von den Gedanken und Wünschen der Kinder Ernst Thälmanns begleitet sein und den Ruhm eurer Taten mit sich führen.“

Schon lange ist dieser Ruf der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands vom II. Pioniertreffen in Dresden in eure Gruppen und Freundschaften gedrungen. Überall wird bereits fleißig an der Erfüllung dieses Auftrages gearbeitet, und viele von euch, liebe Jungen und Mädel, haben uns in langen Briefen von guten Einfällen und wichtigen Vorschlägen berichtet.

Sicher habt ihr den Wunsch, einmal ein 3000-Tonnen-Frachtschiff zu sehen. Bestimmt möchtet ihr gern wissen, wie es in einem solchen Schiff aussieht. Deshalb zeigen wir euch in diesem Heft eine genaue Schnittzeichnung des Handelsschiffes der DDR „Rostock“. Gemeinsam mit seinem Schwesterschiff „Wismar“ hat es schon viele Seemeilen zurückgelegt und Handelsgüter mit den befreundeten Ländern ausgetauscht. Beide Schiffe wurden in der volkseigenen „Neptun-Werft“ in Rostock gebaut. Dort sind auch die besten Konstrukteure fleißig bei der Arbeit, die Bauunterlagen für den „Thälmann-Pionier“ zu schaffen. Dieses Schiff soll das erste einer Serie von sechs Frachtschiffen für unsere volkseigene Handelsflotte werden. Seine äußeren Abmessungen werden etwa wie die der „Rostock“ sein. Es wird eine Ladefähigkeit von 3000 t haben. Die Aufbauten erfahren aber eine Veränderung, da an Stelle der Dampfmaschine zwei starke Dieselmotoren eingebaut werden, weiterhin ein automatisch tiefgekühlter Laderaum, Speiseöl-Transporttanks und verbessertes Ladegeschirr. Mit seinen modernen Aufbauten und Anlagen wird euer Schiff „Thälmann-Pionier“ eines der schönsten Handelsschiffe unserer Republik werden.



Maße:

Länge 102,4 m, Breite 14,4 m, Tiefgang 6,65 m, Wasserverdrängung 6739 t, Ladefähigkeit 3000 t

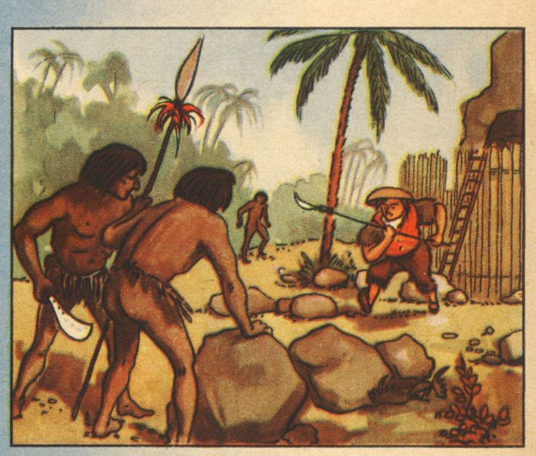
Ahoi!
Ahoi! Frachtschiff „Rostock"
Gute Fahrt!

Erläuterungen:

1. Verholspill
2. Reserveruderanlage
3. Reservesteuerkompaß
4. Trossentrommeln
5. Hauptdeck
6. Rudermaschine
7. Ladewinde
8. Lademast
9. Ladebaum
10. Stenge
11. Antennenrah
12. Gaffel
13. Staatsflagge
14. Richtlampe
15. Ladeluk
16. Zwischendeck
17. Schraubenwelle
18. Wellenlager
19. Doppelboden
20. Dampfmaschine
21. Dampfkessel
22. Kohlenbunker
23. Automatische Feuerung
24. Gangwey (Laufsteg)
25. Rettungsboot
26. Peildeck
27. Lüfter
28. Ankerwinde
29. Kettenlast
30. Bootsmannlast



39 Der Mensch lief wie besessen,
zwei Wilde hinterdrein.
Sie holten den Verfolgten
in Todesangst nicht ein.
Die Höhle winkte schon!
Heraus sprang Robinson.



40 Die beiden Wilden stutzten:
Was war das für ein Mann?
Mit seinem langen Wurfspieß
griff Robinson sie an.
Er stach, nun selbst in Not,
die Kannibalen tot.



41 Der Flüchtling warf sich nieder
aus Furcht und Dankbarkeit
vor seinem weißen Retter
im sonderbaren Kleid.
Dann ging's in schnellem Lauf
zum Felsennest hinauf.



42 In sichrer Festung hockten
und wohlbewehrt die zwei.
Sechs Wilde kamen suchend
an dem Versteck vorbei,
entdeckten nichts am Ort
und liefen wieder fort.

Was ist Judosport?

Judo ist ein Sport, der aus dem Jiu-Jitsu hervorgegangen ist. Jiu-Jitsu bedeutet wörtlich übersetzt: milde, sanfte Kunst. Eine andere Erklärung ist: nachzugeben, um zu siegen. Jiu-Jitsu ist eine sehr alte Sportart, deren Geschichte noch nicht genau erforscht wurde. Als Mutterland wird oft China angenommen, weil das chinesische Wort „Jiu" darauf hindeutet.

Bekannt ist uns Jiu-Jitsu aus Japan. Die „Samurei", eine alte Kriegerkaste Japans (ähnlich dem Ritterorden), hütete diese Kunst der Selbstverteidigung als ihr strengstes Geheimnis. Das arme Volk erfuhr so gut wie nichts davon. Es fürchtete die geheimgehaltene Kunst der „Samurei", die diesen ihre Überlegenheit sicherte.

Nach dem Niedergang der „Samurei" verlor Jiu-Jitsu an Bedeutung. Erst in den achtziger Jahren des vorigen Jahrhunderts verstand man es in Japan, die verschiedenen Systeme zusammenzufassen und gab ihnen den Namen Judo. Aus der Kunst der Selbstverteidigung wurde eine schöne Sportart, in welcher körperschädigende Griffe und Schläge nicht zugelassen sind. Beim Judo werden jedoch ebenfalls die Hebelgesetze auf empfindliche Körperstellen angewendet. Deshalb kann nur derjenige ein guter Judosportler sein, der den menschlichen Körper genau kennt, fair kämpft und sich nicht zum rohen Handeln hinreißen läßt.

Heute können alle Werktätigen in der Deutschen Demokratischen Republik diesen Sport in unserer demokratischen Sportbewegung ausüben.

‚Lothar Eichhorn'

Matrosenlied

Schwedisches Volkslied von den Alandsinseln



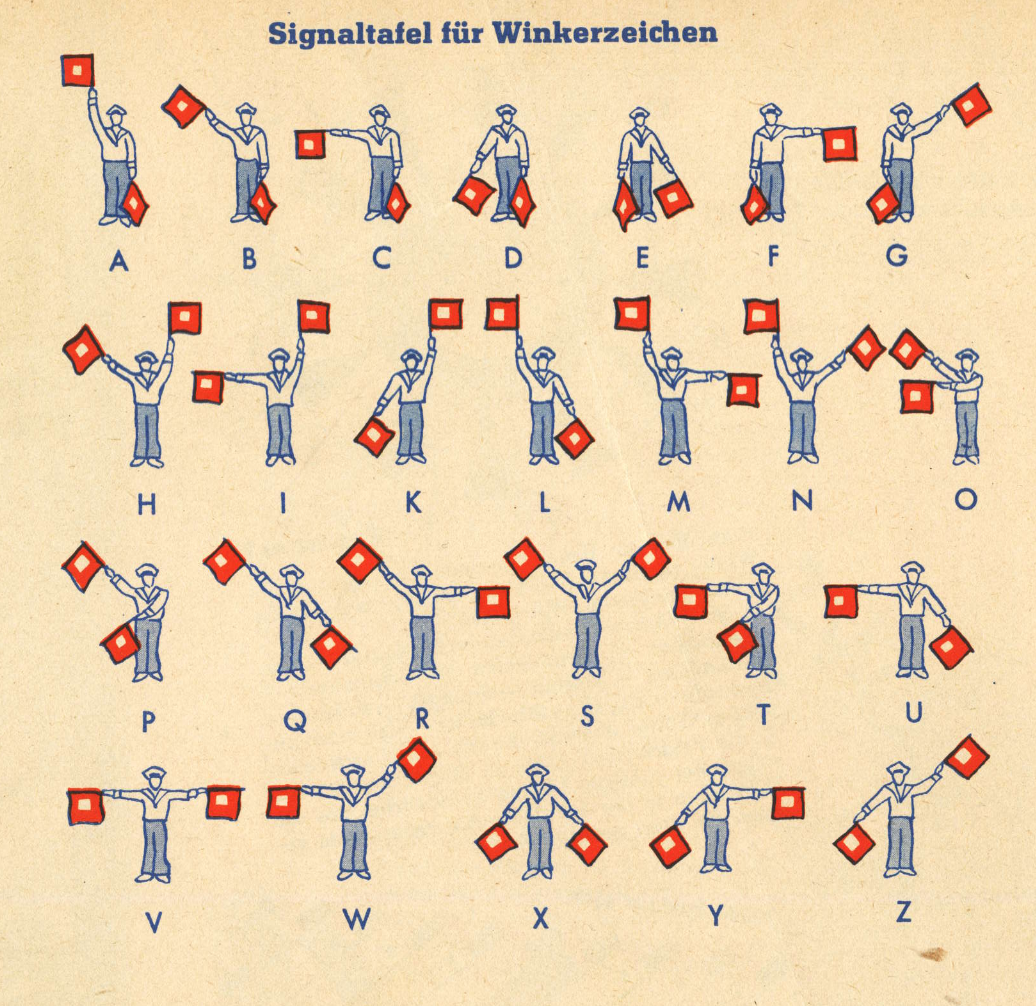
Des Seemanns Herz muß ruhig schlagen,
sei's heitrer Tag, sei's Sturmesnacht,
darf in Gefahren niemals zagen,
wenn's auch in Mast und Steven kracht.

Auf schwanken Rahen und am Steuer
tut er sein Werk mit frohem Mut,
bis er die Heimat grüßt aufs neue
und bis im Sand der Anker ruht.

Unser alter Kapitän ...

der Käpt'n Brass, hat sich mächtig darüber gefreut, wie fleißig überall Junge Pioniere Schrott und Buntmetall für den Bau des Pionierschiffes sammeln. Besonders glücklich aber war er darüber, daß viele Jungen den Wunsch haben, später einmal als Matrosen und Kapitäne auf den Schiffen unserer Deutschen Demokratischen Republik in die Welt zu fahren. Um allen die Möglichkeit zu geben, sich gut darauf vorzubereiten, bat er uns, einmal die Signaltafel für Winkerzeichen in unserer Zeitschrift zu veröffentlichen.
Nun, unser Käpt'n Brass ist unser guter Freund, wir wollen ihm deshalb seinen Wunsch erfüllen.

Signaltafel für Winkerzeichen



Hilfszeichen



oder auch nur Waagrechthalten eines Armes
Verstanden — klar



Ausgangsstellung oder Unterbrechungsstellung



oder auch nur Hochhalten eines Armes
Nicht verstanden



Ausstreichen _

Ä = AE
J = II
Ö = OE
Ü = UE



43 Der Flüchtling wurde „Freitag"
von Robinson genannt,
an einem Freitag war es,
als Robinson ihn fand.
Er gab ihm Kleid und Schuh'
und Nahrung auch dazu.



44 Geschickt war der Gefährte,
den Robinson gewann,
er lernte Lamas melken
und machte Feuer an,
zwei Hölzer rieb er lang',
bis hell der Funke sprang.

KNALL-BON-BONS

Am Futterhäuschen

Welche 5 Vögel kommen zum Futterhäuschen?

Wie heißen die beiden „Buchstabenmänner"?

Einsendung von Hannelore Latussek, Görlitz, Brautwiesenstraße 21

Wer ist es?

Hoch oben im Baum in seinem Nest liegt es im Winter zusammengerollt und schläft, bis die Frühjahrssonne kommt. Wer ist es? In den Wörtern Gesellschaft — Blecheimer — Vorderradachse — Sinfoniechor — Schuhnagel — Funkstörung — Skorbut — Springer — Brocken — Drohrufe — Eigelb — Schwindler — sind vierbuchstabige Wörter versteckt, die von außen nach innen in die Felderreihen 1 bis 12 eingetragen werden sollen. Bei richtiger Lösung beantworten uns die Buchstaben in der 3. Felderreihe, rechtsherum gelesen, die oben gestellte Frage.

Kreuzworträtsel

Waagerecht: 1. Welcher Baum hat nach unten hängende Zapfen? 5. Geographischer Punkt, 6. Bedeutet dreierlei: Vogelart, Sauerkirsche und Nebenfluß der Isar, 8. Gegerbte Tierhaut, 11. Weiches Metall, schlechter Elektrizitäts- und Wärmeleiter, 12. Bei welchem Ort im Erzgebirge liegt die in wenigen Jahren fertiggestellte „Talsperre des Friedens"? 15. Strom Afrikas, 18. Überbleibsel, 19. „Ich bin ein Herdentier, lebe in Afrika und Asien und werde bis vier Meter hoch. Ratet mal, wie ich heiße!"

Senkrecht: 2. In welchem nordeuropäischen Staat ist Dublin die Hauptstadt? 3. Ist nicht nur das Werkzeug des Tischlers, sondern auch des Bastlers unter uns, 4. Der höchste Berg des Kaukasus, 5. Titelgestalt eines 1906 erstmalig erschienenen Werkes des dänischen Arbeiterdichters Andersen Nexö, 7. Bezeichnung für Flachland, 9. Gefrorenes, 10. Bedeutende Industriestadt an der Ruhr, 13. Stadt in Algerien, 14. Teil des Baumes, 16. Welcher Nebenfluß der Saale berührt Weimar? 17. Die dem Wind abgewandte Seite des Schiffes.

Alles kreuzt sich

Von der Zahl nach rechts unten: 1. Russisch: Frieden, 2. Schweifstern, 3. Büchergestell, 4. Nebenfluß der Donau, 5. Hautgebilde des Vogels, 6. Vorratsraum, 7. Festlich gedeckter Tisch, 8. Handwerker, 9. Witterungserscheinung, 10. Zeitabschnitt. Von der Zahl nach links unten: 3. Europäische Hauptstadt, 4. Schachausdruck, 5. Reinigungsgerät, 6. Vermächtnis, 7. Zurechtweisung, 8. Inneres Organ, 9. Getreideart, 10. Alte Münze, 11. Eisenstift, 12. Wurfspieß.



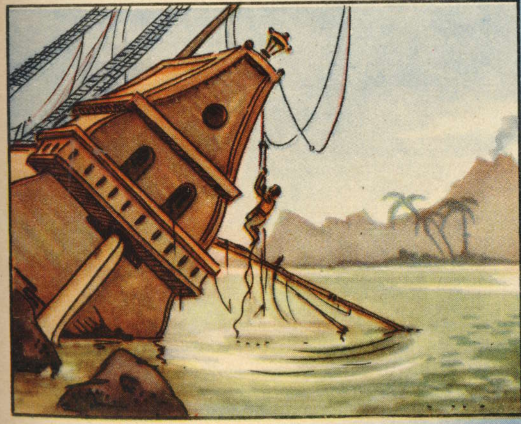
45 Mit Robinson ging Freitag
zum Brotfruchtbaum hinaus,
sie höhlten ihn mit Feuer
zu einem Kanu aus,
das schafften sie zum Meer,
auf Rollen war's nicht schwer.



46 „Zur Heimat!" jauchzte Freitag,
sie war nicht fern für ihn.
Doch trieb in starker Strömung
das Boot im Meer dahin.
Sie brachten es mit Glück
zur Nacht zum Strand zurück.



47 **Dann rüsteten sie wieder zu einer bess'ren Tour, als nachts ein Ungewitter vom Himmel niederfuhr. Von Wind und Wellenstoß riß sich das Kanu los.**



48 **Gestrandet in der Sturmnacht war auch ein großes Schiff. Am Morgen lag's verlassen und leck am Felsenriff. Zum Schiff schwamm Freitag hin, fand viel Gerät darin.**

Mäxchen Pfiffigs ABENTEUER

21. Folge

Der Löw' ist los

1. Unsre beiden gehn als Gäste
morgen mit zum Faschingsfeste,
und ganz einfach ist das nicht.
Wie soll Bambo sich verkleiden?
„Du bist gleich zu unterscheiden!"
lacht ihm Mäxchen ins Gesicht.

2. Bambo aber schmunzelt leise
auf verschmitzte Art und Weise.
Anderntags ist Mäxchen platt.
Denn er sieht mit einemmale,
daß Freund Bambo dort im Saale
sich zum Fest verdreifacht hat.

KOSTÜM-VERLEIH

3. Welcher wohl von diesen dreien,
die mit Urwaldtönen schreien,
wird der echte Neger sein?
Eine recht verzwickte Frage.
Aber auch in solcher Lage
fällt dem Mäxchen etwas ein.

4. Kurz darauf, da stutzt die Menge.
Durch den Eingang ins Gedränge
stürmt ein Löwe aufs Parkett.
Blaß wird jeder, der ihn sichtet.
Alles rennet, rettet, flüchtet,
springt hinauf zum Fensterbrett.

5. Auch die Neger packt der Schrecken.
Zwei stehn zitternd in den Ecken.
Nur der dritte, der hält stand.
Furchtlos steht er in der Mitte
und fixiert des Löwen Schritte
mit dem Spieße in der Hand.

6. Da! — der Löwe fletscht die Zähne.
Plötzlich hebt sich seine Mähne,
fällt nach hinten. Welche List!
Mäxchen Pfiffig steckt darunter.
„So, jetzt weiß ich", sagt er munter,
„wer der echte Bambo ist!"

Ri

Skihasen-wir!

Text: Erika Engel

Musik: Erwin Poletzky

Unter uns zwei schmale Bretter, über uns ein klares Wetter, um uns Schnee, so weit man sieht, das ist unser Skigebiet. Mittendrin, mittendrin im Schneerevier: Skihasen wir! Skihasen wir!

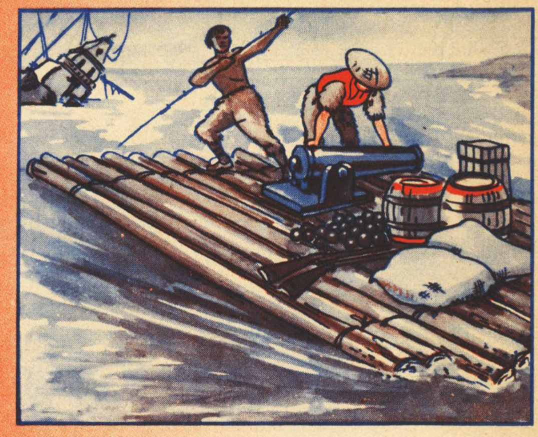
G G G D G A7 D A7 D G D G a a D7 G D G

2 *Erstmal übt man sachtes Gleiten,*
und den Schwung nach beiden Seiten.
Und wenn man das richtig kann,
steigen wir den Berg hinan
mittendrin im Schneerevier, —
Skihasen — wir!

3 *Stehn wir auf der großen Höhe,*
sehn wir aus wie kleine Flöhe
auf dem Rücken der Natur.
Und wir malen unsre Spur
mittendrin im Schneerevier, —
Skihasen — wir!

4 *Straffe Muskeln, stramme Glieder,*
etwas in die Beuge nieder,
Stöcke fest in jede Faust, —
Achtung — fertig: Losgesaust!
Mittendrin im Schneerevier, —
Skihasen — wir!

5 *Hinter uns die Spur, die schmale,*
sausen wir hinab zu Tale!
Und wer dabei, sportgestählt,
niemals auf die Hose fällt,
der ist Held im Schneerevier!
Skihasen — wir!



49 **Das Werkzeug und die Waffen**
vom Schiffe herrenlos,
sie brachten es zur Insel
auf schnell gebautem Floß.
Geschütz und Munition
besaß nun Robinson.



50 **Und wieder einmal dröhnte**
des Abends Trommelklang.
Die Kannibalen liefen
den Küstenstreif entlang.
Am Spieß bei Tanz und Lied
das Fleisch im Feuer briet.



51 **Mit Robinson zog Freitag,**
gedeckt durch Wald und Busch,
zum Strand die Schiffskanone.
„Bumm!" gab's den ersten Tusch.
Weit fuhr der Schuß hinaus.
Die Horde nahm Reißaus.



52 **Ein weißer Mann aus Spanien**
lag noch in Fesseln da.
den grausen Tod vor Augen.
Schon war die Rettung nah.
Jetzt wurde er befreit
nach Angst und langem Leid.

Dietrich Jonnscheit aus Wittenberge, Lenzenerstraße 86, stellt euch die Aufgabe, den in jedem Kopf versteckten Buchstaben zu erkennen und, fortlaufend gelesen, einen Satz zusammenzustellen.

LUSTIGER RUNDLAUF,

ein unterhaltendes Würfelspiel

Spielregel

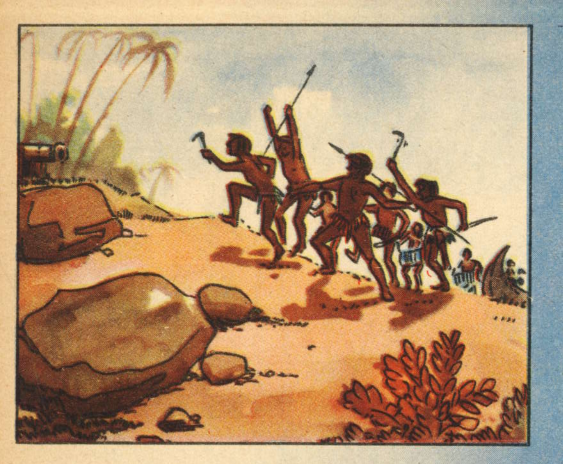
Teilnehmerzahl 2 bis 6 Personen

Es werden für jeden Spieler ein Mühle- oder Damestein und ein Würfel benötigt. Jeder Mitspieler setzt einen Stein auf die Null (Kreuz). Nun wird gewürfelt, und der Stein rückt um die gewürfelte Zahl in Uhrzeigerrichtung im Kreis weiter. Gerät der Stein durch Würfeln auf ein rotes Feld, so kann er in Pfeilrichtung auf das weiße Feld gesetzt werden. Kommt er auf ein blaues Feld, so muß er wieder nach außen gehen. Wer zuerst im mittleren Kreis angekommen ist, hat gewonnen.

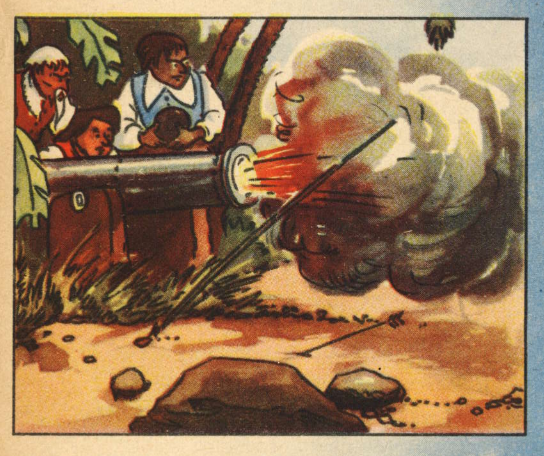
Renate Lorenz, Grimma/Sa., Tempelbergstraße 612

An dieser Stelle veröffentlichen wir laufend geeignete Einsendungen unserer Leser zu dem Aufruf „Keine Bange — mitgemacht" aus Heft 7/1954 von „Fröhlich sein und singen". Wer macht mit?

Keine Bange – mitgemacht!



53 Als sich die Schar der Wilden
nach erstem Schreck besann,
trat sie mit ihren Waffen
zum Gegenangriff an.
Das schmale Kampfgefild
war von Geschrei erfüllt.



54 In ihre wirren Reihen
fuhr krachend Schuß auf Schuß.
Die drei Gefährten sandten
noch manchen Feuergruß.
Von Toten, hingestreckt,
war rings der Platz bedeckt.

Was geschah in den Bildfolgen 1 bis 7?

Jim erbeutet von einem alten Seeräuber den Plan einer Schatzinsel. Aufrechte Menschen rüsten ein Segelschiff, um den Schatz zu suchen. Unterwegs müssen sie aber feststellen, daß sich die ganze Seeräuberbande wieder auf dem Schiff eingenistet hat. Bei der Insel angekommen, beginnt ein heftiger Kampf. Jim und seine aufrechten Freunde ziehen sich in ein Blockhaus zurück und verteidigen ihren Standort gegen alle Angriffe. Jim, der gern allein auf Abenteuer auszieht, rudert mit einem Boot zu dem von den Piraten besetzten Segelschiff. Der Kampf beginnt. Die Piraten wehren sich verzweifelt, aber Jim, der Klügere, wird siegen. Das ist gewiß.

Die Schatzinsel



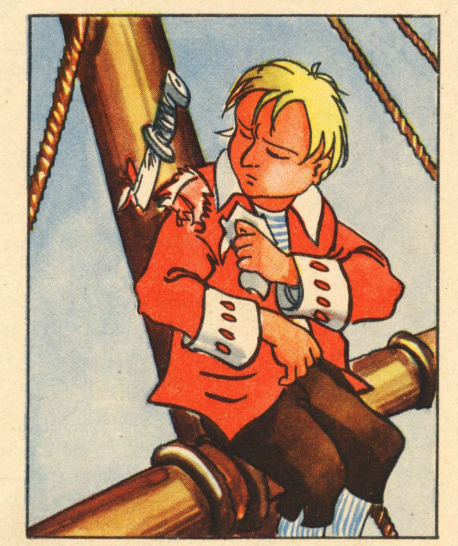
8

Nach Motiven des gleichnamigen Romans von R. Stevenson

Gezeichnet von Lothar und Bernhard
Verse von Walter Krumbach



Jim fuhr durch die Schulter ein stechender Schmerz,
fast stürzte er nieder, wild raste sein Herz.
Los ging die Pistole mit mächtigem Knall
und brachte den tückischen Mörder zu Fall.
Jim sah, wie das Scheusal im Wasser versank
und jämmerlich neben dem Toten ertrank.



Gespießt von der Klinge durch Kleider und Haut,
hing Jim in der Höhe und gab keinen Laut.
Er riß sich vom Maste, bekam wieder Mut,
stieg langsam hinunter und stillte das Blut.
Er sah in den leeren Kajüten sich um,
fand überall Scherben und Pfützen von Rum.



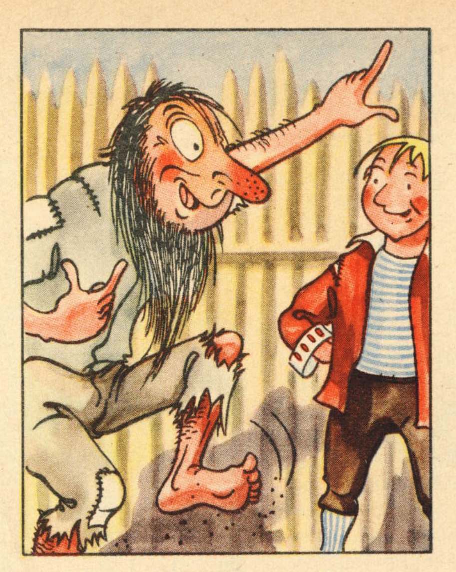
Noch währte die Ebbe. Jim kletterte schnell
vom Schoner ins Wasser. Die Sonne schien hell.
Am Schiffsbug trieb Hands mit zerschossenem Kinn,
da spielten die Fische im Sog drüberhin.
Jim watete eilends vorüber am Bug,
umschwirrt von der Möwen verwegenem Flug.



Der Dolch hatte Kleider und Haut nur zerfetzt,
Es war keine Sehne, kein Knochen verletzt.
Jim klomm auf die Felsen nach siegreicher Tat
und suchte zum Blockhaus den kürzesten Pfad.
Er traf seine Leute, jetzt fünf an der Zahl,
verschanzt in der Festung beim kärglichen Mahl.



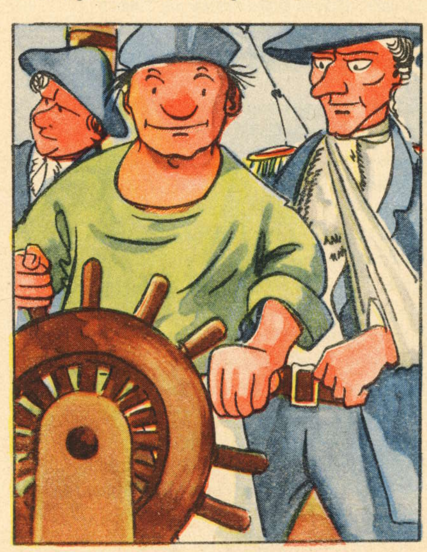
Voll Staunen sah jeder den Schiffsjungen an.
Am Boden verschlang seine Mahlzeit Ben Gunn.
„Der Schoner", rief Jim, „ist in unserer Hand!
Ich setzte das Schiff in der Nordbucht auf Strand.
Erledigt ist Israel Hands, dieser Fuchs,
der liegt bei den Fischen, sagt nicht einmal Mucks!"



Ben hüpfte vor Freude herum auf dem Platz:
„Jetzt suchen sie nach dem vergrabenen Schatz!
Das Gold hab ich längst in der Höhle versteckt
beim Schiff in der Nordbucht, wo's niemand entdeckt!
Die Karte führt nicht mehr ins Goldparadies,
die ihnen der Doktor zum Schein überließ!"



Flugs machten sich alle zum Abmarsch bereit.
Der Weg bis zur felsigen Bucht war nicht weit.
Voran schritt der Junge, Ben Gunn hinterher,
dann folgten die andern hinunter zum Meer.
Schon brandete draußen die Flut an das Riff,
mit steigenden Wassern erhob sich das Schiff.



Gray schwamm nun zum Schiff, das im Wogengang trieb.
Ein Glück, daß an Bord noch ein Anker verblieb.
Den ließ er hinab. Auch ein Boot war noch da.
Die Männer am Ufer, die schrien: „Hurra!"
Kein Seeräuber störte die Überfahrt jetzt,
das Schiff war gerettet und wieder besetzt.



Noch oft fuhr das Boot zum Versteck von Ben Gunn
und holte die goldenen Schätze heran,
die lagen am Boden der Höhle versteckt,
vom Gischt übersprüht und mit Reisig bedeckt.
Am Abend erst kamen die Männer zur Rast,
stolz wehte nun wieder die Flagge am Mast.

Fortsetzung im nächsten Heft



55 **Dem Rest gelang in Kanus**
die überstürzte Flucht.
„Die kommen niemals wieder
in diese schöne Bucht,
sie haben ihren Lohn!"
Mit Stolz rief's Robinson.



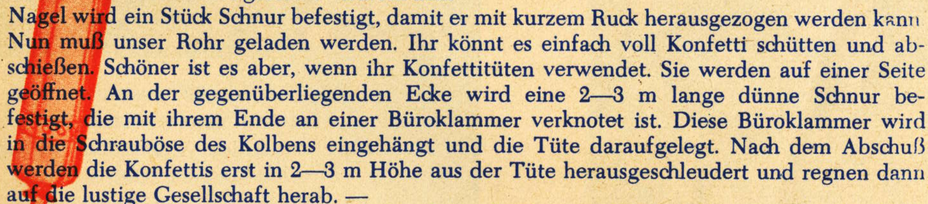
56 **Ein Kanu blieb von sieben**
verlassen auf dem Sand.
Was war's, das jetzt der Freitag
in diesem Boote fand?
Mit lautem Jubelschrei
rief er den Freund herbei.

Achtung: Konfetti-los!

Schraub-öse
Keil
Papprohr
Querbohrung 2mm

Wie war das doch gleich? Wolltet ihr nicht eine ganze Tüte Konfetti in den Saal schießen? — Na, das ist nicht schwer. Wir wollen uns schnell ein Abschußrohr bauen. Die notwendigen Materialien sind leicht besorgt. Wir brauchen ein Papprohr von etwa 10 cm Durchmesser, einen Hartholzrundstab von 12 mm Durchmesser, etwas Sperrholz von 10—12 mm Dicke und außer Leim und kleinen Nägeln zwei gute große Gummiringe, wie sie für Einweckgläser verwendet werden. Die nebenstehende Zeichnung zeigt euch den inneren Aufbau des Abschußrohres. Es soll etwa 50 cm lang sein. Das eine Ende des Rohres wird durch eine eingeleimte Sperrholzscheibe verschlossen, die in der Mitte eine Bohrung hat, durch die sich der Rundstab leicht schieben läßt. Im Inneren des Rohres trägt der Rundstab den Ausstoßkolben. Dieser besteht aus zwei Sperrholzscheiben, die so groß sein müssen, daß sie sich spielend leicht im Rohr bewegen lassen. Beide Scheiben werden durch einen um sie herum geleimten Kartonstreifen verbunden. Damit der Kolben nicht mit herausgeschleudert wird, bringen wir am anderen Ende des Rundstabes einen Griff an. Ein langer Papierstreifen wird mit Leim bestrichen und um den Rundstab gewickelt, bis dieser die gewünschte Stärke hat. Ist der Leim trocken, wird der Griff quer durchbohrt und der Knebel eingeleimt.

Die Abbildung zeigt euch genau, wie nun noch die beiden Gummiringe befestigt werden. Wenn ihr den Griff zurückzieht, werden die Gummiringe gespannt. Damit der Kolben nicht sofort nach vorn geschleudert wird, wenn ihr den Griff loslaßt, ist im Rundstab eine Querbohrung, durch die im gespannten Zustand ein langer Nagel als Sperre vor den Bodendeckel des Rohres gesteckt wird. An dem



Nagel wird ein Stück Schnur befestigt, damit er mit kurzem Ruck herausgezogen werden kann. Nun muß unser Rohr geladen werden. Ihr könnt es einfach voll Konfetti schütten und abschießen. Schöner ist es aber, wenn ihr Konfettitüten verwendet. Sie werden auf einer Seite geöffnet. An der gegenüberliegenden Ecke wird eine 2—3 m lange dünne Schnur befestigt, die mit ihrem Ende an einer Büroklammer verknotet ist. Diese Büroklammer wird in die Schrauböse des Kolbens eingehängt und die Tüte daraufgelegt. Nach dem Abschuß werden die Konfettis erst in 2—3 m Höhe aus der Tüte herausgeschleudert und regnen dann auf die lustige Gesellschaft herab. —

Nun frisch ans Werk! Bald werdet ihr Konfetti pfundweise in den Festsaal schleudern!

Liebe Jungen und Mädchen!

Zum neuen Jahr begrüße ich euch recht herzlich und wünsche euch für 1956 alles Gute. Sicher habt ihr ein schönes Weihnachtsfest verlebt und auch nette Geschenke erhalten. Haben euch unsere Anregungen aus den letzten Heften geholfen, euren Eltern, Geschwistern und Freunden in Westdeutschland etwas zu basteln? Berichtet mir doch einmal darüber.



Sagt mal, wie gefällt euch dieses Heft im Querformat? Sollen wir öfter so etwas bringen?

Obwohl ihr sicher schon für das nächste Vierteljahr abonniert habt, will ich heute doch noch einmal auf verschiedene Fragen, die häufig aufgetaucht sind, eingehen.

Da wir in diesem Jahr monatlich erscheinen, kommt der Postbote immer zwischen dem 15. und 23. zu euch und kassiert entweder 0,50 DM für den Monat oder gleich 1,50 DM für das Vierteljahr. Alle Leser, die unsere Zeitschrift mit dem Ausschneidebogen beziehen möchten, erhalten sie für 2,80 DM im Quartal. In diesem Jahr ist es auch wieder möglich, daß ihr die Hefte mit oder ohne Beilage bei der Post abonnieren könnt. Habt ihr irgendwelche Beanstandungen über Zustellung, Kassierung usw., so wendet euch immer erst an das zuständige Postamt. Hilft es nicht, dann an uns. So, nun seid in der Schule recht fleißig. Bis zum „Wiederlesen" im nächsten Monat grüßt euch

euer *Postillon*



57 **Da lag sein alter Vater,
in Fesseln Arm und Bein;
auch dieser sollte heute
der Wilden Opfer sein.
Nun sprang er, frei und los.
Wie war die Freude groß!**



58 **So lebten auf der Insel
die vier in Einigkeit
in Sehnsucht nach der Heimat;
für alle schlich die Zeit.
An einem Tag im Mai
fuhr fern ein Schiff vorbei.**



59 Der Mann im Ausguck hatte
das Notsignal gesehn.
Kurs auf die grüne Insel
befahl der Kapitän.
Vier Männer, braungebrannt,
die winkten schon vom Strand.



60 „Ade, du schönes Eiland!
Jetzt fahre ich nach Haus!"
rief Robinson vor Freude
von Bord des Seglers aus.
Und auch die andern drei,
die waren mit dabei.

Lustige Spiele, Attraktionen!

Pfennigraten

An den Längsseiten eines Tisches sitzen sich zwei Mannschaften gegenüber; an einer Schmalseite hat der Spielführer Platz genommen. Die Mannschaftskapitäne beider Parteien geben nun auf Kommando des Spielführers einen Pfennig unter dem Tisch an ihre Mannschaft weiter. Hin und her wandert der Pfennig; so lange, bis der Spielführer laut pfeift. Sofort legen alle Mitspieler die Hände flach auf den Tisch. Die beiden Spieler, die den Pfennig zuletzt in der Hand hatten, versuchen, ihn geschickt vor den Augen der Gegenpartei unter ihrer flachen Hand zu verbergen. Jede Partei darf jetzt (je nach der Mitspielerzahl) 1- bis 3mal raten, welcher Spieler der gegnerischen Mannschaft den Pfennig „bewacht". Rät sie richtig, bekommt sie einen Pluspunkt. Die Mannschaft, die zuerst 10 Pluspunkte erreicht, ist Sieger.



Der Esel als Lastträger

Dem „Esel" verbindet man die Augen und führt ihn im Zimmer umher. Er muß verschiedene Gegenstände mit einer Hand berühren und raten, welche Dinge er angefaßt hat. Alles, was er beim ersten Versuch nicht herausbekommt, wird ihm umgehängt und über Arme und Schultern gelegt. Wenn dem armen Lastesel schließlich die Binde abgenommen wird, gibt sein Erstaunen über seine „Fracht" sicher zu frohem Gelächter Anlaß.

Wer reißt den längsten Streifen?

Jeder Mitspieler erhält ein gleich großes Stück Papier. Auf das Startzeichen des Spielleiters hin beginnen alle, es so zu zerreißen, daß ein möglichst langer Streifen entsteht.

Macht alle mit!

Das seltsame Pfeifchen

Ein Spieler wird aus dem Zimmer geschickt, alle anderen sitzen im Kreis. Der Spielleiter befestigt sich an der Rückseite seiner Jacke ein Pfeifchen an einer kurzen Schnur und erklärt die Spielregeln: Kommt der hinausgeschickte Spieler wieder zurück, soll er das Pfeifchen suchen, das angeblich bei den anderen Mitspielern von Hand zu Hand geht. In Wirklichkeit jedoch ist es an der Jacke des Spielleiters angebunden. Während der Sucher genauestens alle Mitspieler beobachtet, geht der geschickte Spielleiter im Innenkreis hin und her, stellt sich mit dem Rücken vor einen Sitzenden, läßt ihn kurz pfeifen und geht schnell weiter. Natürlich dreht er sich niemals so, daß der Suchende das Pfeifchen auf seinem Rücken entdecken kann. Hat der Sucher keine Geduld und Ausdauer, wird er bald erschöpft das Spiel aufgeben. Sein ratloses Gesicht kann wahre Lachstürme entfesseln.

RÄTSELAUFLÖSUNGEN AUS HEFT 8/55

Der Weihnachtsmann zerbricht sich den Kopf
1. Geige, 2. Bilderbuch, 3. Fotoapparat, 4. Bandonion, 5. Farbkasten, 6. Armbanduhr, 7. Rodelschlitten.
Waagerecht: Gitarre.

Sein Weihnachtswunsch
3 2 1 Dom, 7 8 5 6 Ball
10 11 1 4 5 Kamel, 11 9 13 2 Auto
15 14 12 13 Nest = 1—15: Modellbaukasten

Das Wichtigste
1. Schnee, 2. Grenze, 3. Hering, 4. Reigen, 5. Manege, 6. Etappe, 7. Falter, 8. Granne, 9. Roggen, 10. Pappel, 11. Plakat, 12. Karren, 13. Goslar, 14. Plombe, 15. Sultan, 16. Nansen, 17. Donner, 18. Kralle

In anderer Reihenfolge
Für eure Zukunft ist das Lesen so wichtig wie das Essen.
Auf dem Wunschzettel sollt ihr deshalb auch Bücher nicht vergessen!

Toto-Aufgabe (Heft 7/55)
Das Wüstenungeheuer
ist natürlich kein Lebewesen, sondern setzt sich aus folgenden Tieren zusammen: Kuh, Giraffe, Zebra, Eichhörnchen, Esel, Elefant, Tiger, Nashorn, Löwe, Dromedar.

Zwei Geburtstagskinder (Heft 1/56)
Der Vater ist 44 Jahre, der Junge 4 Jahre alt.

Es wird sich lohnen!

Liedertoto

Betrachtet euch die Bilder auf der 4. Umschlagseite genau und kreuzt auf diesem Schein an, zu welchem Lied sie gehören könnten. Sendet den Totoschein bis zum 25. 1. an die Redaktion. Die 50 Sieger werden aus der Zahl der richtigen Einsendungen durch Los ermittelt.

Hier abtrennen!	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann									
Es wollt' ein Schneider wandern									
Auf einem Baum ein Kuckuck saß									
Ein Jäger aus Kurpfalz									
In Regensburg auf der Kirchturmspitz									
So geht es im Schnutzelputzhäusel									
Auf der Schwäb'sche Eisebahne									
Ein Jäger längs des Weihers ging									
Sitzt e klois Vogerl im Tannenwald									











DU HAST sicher ein ganz besonderes „Steckenpferd"? Nein, ich denke hier nicht an dieses Pferdchen mit dem langen Holzstab und einem kleinen Rädchen daran. Ich meine deine Lieblingsbeschäftigung. Du bist sicher besonders stolz darauf, einen schönen Ball, ein Fahrrad, eine Puppe mit beweglichen Augen oder eine kleine Eisenbahn zu besitzen. Doch hast du auch schon einmal daran gedacht, daß du und deine Freunde noch weitaus schönere Dinge besitzen? Bestimmt kennst du ein Ferienlager, vielleicht warst du dort schon in den Ferien drei Wochen als Gast. Siehst du, auch dies schöne Ferienlager gehört dir. Da kann man sich so richtig austoben, sieht, erlebt und lernt viel, bekommt gutes Essen und hat eigentlich recht wenig Sorgen. Viele schöne Einrichtungen gibt es heute in unserer Republik: Pionierhäuser, Spielplätze, Sportanlagen und Schulen, in denen es sich gut lernen läßt. Alles das ist auch dein und mein Eigentum, es ist volkseigen.

Du hast alle Möglichkeiten, recht viel zu lernen, dich zu erholen und fröhlich zu sein. Diese schönen Erfolge verdankst du unserer Deutschen Demokratischen Republik. Besonderer Dank gebührt unserem Präsidenten Wilhelm Pieck, dessen ganze Arbeit dem glücklichen Leben aller werktätigen Menschen gewidmet ist.

Die hier abgebildeten Briefmarken geben dir einen kleinen Einblick in das glückliche Leben in unserer Republik. Möchtest du dir nicht auch eine Sammlung anlegen, die von den vielen Erfolgen unserer Republik berichtet?













REDAKTIONSKOLLEGIUM: Dieter Wilkendorf (verantwortlicher Redakteur), Peter Haunschild, Heinz Haupt, Oswin Goldmann, Hans Naumilkat, Kurt Dunger, Ilse Korn, Bernhard Seeger, Richard Hambach, Manfred Streubel, Heinz Görner, Ernst Heinze, Hannes Stark

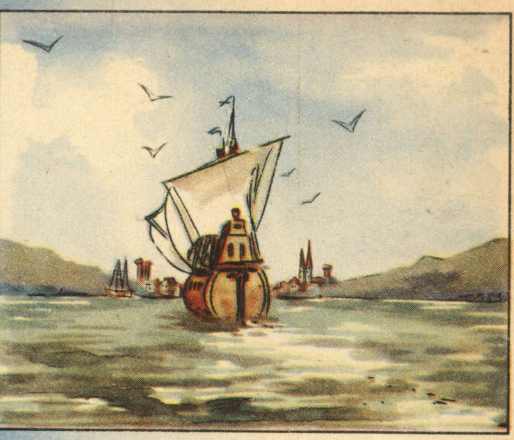
III/9/1 REDAKTION: „Fröhlich sein und singen" im Verlag „Junge Welt", Berlin W 8, Kronenstraße 30/31. Fernruf 200461

Herausgegeben vom Zentralrat der Freien Deutschen Jugend über Verlag Junge Welt Die Zeitschrift erscheint monatlich

Veröffentlicht unter Lizenznummer 1306 des Amtes für Literatur und Verlagswesen der Deutschen Demokratischen Republik

Druck: (III/9/1) Sächsische Zeitung, Verlag und Druckerei, Dresden N 23, Riesaer Straße 32 7792 Notenstich: C. G. Röder, Leipzig

 Bestellungen nimmt jedes Postamt entgegen. Gestaltung und Typografie: Alex Michalak. 1. und 4. Umschlagseite: Jürgen Kieser. „Der wunderbare Topf" nach „Märchen aus Schweden", Altberliner Verlag



61 Noch Wochen ging die Reise
bei leichter Brise Wehn,
dann konnte man von ferne
schon Hamburgs Türme sehn.
Da war die Fahrt vorbei,
das Schiff lag fest am Kai.



62 Die alten Eltern saßen
am Tisch beim Abendschmaus,
da trat der Totgeglaubte,
ihr Robinson, ins Haus;
gesund kam er zurück,
ward ihres Alters Glück.



Aus „Münchhausens Abenteuer", erschienen im Globus-Verlag, Wien

MÜNCHHAUSEN ERZÄHLT:

Die Geschichte von den Enten

Während eines Streifzuges kam ich eines Tages an einen See, auf dem einige Dutzend wilder Enten herumschwammen. Aber so weit voneinander, daß es einfach unmöglich war, mehr als eine Ente mit einem Schuß zu erlegen. Nur eine Ente zu erlegen, war mir aber um den Schuß leid. Was tat ich? Ich drehte die geflochtene Hundeleine auf und knüpfte die Teile aneinander. Dann holte ich ein Stückchen Schinkenspeck aus meiner Proviant-tasche, befestigte es am Ende der Leine und warf diese aus, wie der Fischer die Angelleine. Und schon schaukelte mein fetter Köder lustig auf dem Wasserspiegel.
Es war ein Vergnügen zuzuschauen, wie die erste Ente den fetten Happen schnappte. Der Brocken ging gleich durch die ganze Ente hindurch. Und da war auch schon die nächste Ente heran und schluckte ihn. Und die nächste Ente — schnapp! So marschierte mein Köder durch alle Enten — und bald hatte ich sie wie Perlen auf einer Schnur aufgefädelt. Jetzt brauchte ich meine Beute nur noch einzuholen, und ich tat es; dabei wickelte ich den Rest der Leine ein halbes dutzendmal um Schulter und Leib. Aber im selben Augenblick begannen die Enten, die natürlich nur ohnmächtig geworden waren, wieder zu erwachen und mit den Flügeln zu schlagen, und im Nu hoben sie mich hoch in die Luft. Ich brauchte nur die Schöße meines langen Jägerrockes als Steuer zu verwenden — und schon ging es dahin, in der Richtung, die mir paßte! So steuerte ich mit Hilfe meiner Rockschöße die Enten meinem Hause zu. Daß ich daheim landen würde, stand für mich fest. Und im richtigen Augenblick bereitete ich alles zur Landung vor; das heißt, ich drehte der ersten Ente den Hals um, dann kam die zweite dran, die dritte, die vierte, die fünfte, die sechste, die siebente, die achte . . . Nun, es ging alles so glatt, wie ich es mir vorgestellt hatte, und ich sank sanft zur Erde nieder.


LIEDERTOTO
1
2
3
4
5
6
7